N. 44/1993
Sped. in abb. post. gr. III/70

L. 15.000

68000

AMIGA BYTE

by Elettronica 2000

SUL DISCO

COMPATIBILE CON TUTTI GLI AMIGA

- AMIGA CHESS UNA SFIDA IMPEGNATIVA A SCACCHI
- DEGRADER PER RISOLVERE I PROBLEMI DI COMPATIBILITÀ
- POD SHOOT'EM UP SPAZIALE ULTRAVELOCE
- POWERLOGO UN POTENTE LINGUAGGIO GRAFICO
- ORGANIZED AGENDA, CALENDARIO E RUBRICA
- TEXTRA EDITOR DI TESTI CON SUPPORTO AREXX

Pd

ACC 25
AMIGA FANTASY
FRAC 2.1
KCOMMODITY 2.0
EDWORD 3.0
IMAGE COLLECTION
JCGRAPH
NEWSFLASH 27
QUIKSILVER PINBALL

Audio & Video

MICRODEAL
VIDEOMASTER

Applicazioni

AMIGA
SUPERSTAR TV

Grafica strutturata

PROFESSIONAL DRAW 3.0

TIPS & TRICKS

Tools

INTERWORD
INTERBASE
MAXIPLAN IV

Amos

MOUSE, GADGET,
MENU E REQUESTER

Fiere

FUTURE
ENTERTAINMENT SHOW

Hardware

AT-BUS 508
MULTIFACE CARD 2
OKTAGON 2008 SCSI II

AMIGA BYTE

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

Fotografie
MARIUS LOOK

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
GIGI MURATORE

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Luca Arienti, Paolo Bozzo, Luca Brigatti, Marco Brovelli, Guglielmo Cancelli, Antonio De Lorenzo, Enrico Donna, Davide Dorfmann, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Luca Poli, Guido Quaroni, Giuseppe Sacchi, Emanuele Scribanti, Paolo Sisti, Leonardo Tennozio, Aurora Tragara, Vertigo.

Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15
20122 Milano
tel. 02/795047
ore pomeridiane.
Per telefonate tecniche: solo mercoledì h 15-18.

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: L'Agorà srl: C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione e fotolito: Compostudio Est., Cernusco S/N - Stampa: Arti Grafiche Gajani, Rozzano (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Amiga Byte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

IL MENU

Amiga Superstar !

Inauguriamo una serie di articoli dedicati alle applicazioni pratiche di Amiga nel mondo professionale con uno sguardo dietro le quinte di tre popolarissime trasmissioni televisive.

di FRANCESCO ANNONI

Cos'hanno in comune "**Ciao Ciao**", "**Lingo**", "**Tutti per uno**" ed altre fortunate trasmissioni televisive? A prima vista quasi niente, a parte il fatto di essere tutte trasmesse da emittenti del gruppo Fininvest: guardando meglio, si scopre che c'è anche qualcos'altro che le unisce. Data la rivista che state leggendo, non dovreste avere problemi ad intuire di cosa si tratti: esatto, tutte hanno in comune il nostro Amiga!

Queste trasmissioni, e molte altre ancora, devono qualcosa al nostro computer; per la prima volta, AmigaByte vi spiegherà come sono configurati i numerosi sistemi Amiga che vedete quasi ogni giorno, forse senza saperlo, in onda sulle popolarissime tre reti Fininvest: Canale 5, Retequattro, ed Italia 1. Iniziamo, in ordine cronologico, da "Ciao Ciao", il programma per bambini di Italia 1.

GIOCHI E QUIZ PER BAMBINI

Quasi un anno fa, in occasione dello special settimanale "Domenica in fattoria", la produzione della trasmissione decise di dotarsi di un Amiga da utilizzare per giochi in studio, per tenere i punteggi, e così via. La scelta cadde su di un **Amiga 3000** equipaggiato con un genlock **Magni 4005**; in pochissimi giorni il sistema fu installato e reso operativo, facendo di volta in volta funzioni di cronometro, di segnapunti e di supporto per i giochi e i quiz a cui i bambini partecipavano in studio. Anche i titoli di coda venivano generati da Amiga con il programma "**Scala**", che sostituiva la costosa titolatrice precedentemente in uso.

La dotazione hardware e software è stata fornita alla produzione dalla società "**X-Media**" di Milano: ed è con un pizzico di orgoglio che possiamo rivelarvi come la realizzazione pratica di tutti i programmi e delle applicazioni grafiche che stiamo per descrivervi sia interamente frutto del lavoro di collaboratori di **AmigaByte**.

La maggior parte dei giochi di "Ciao Ciao" è stata gestita appoggiandosi a "**Deluxe Paint IV**": ad esempio, i bambini dovevano indovinare quale fosse l'animale che compariva poco a

Foto: Vittorio Sesini/GDD

"Ciao Ciao" è stato tra i primi programmi televisivi ad avvalersi delle capacità grafiche di Amiga per la realizzazione di giochi e titolazioni.

poco grazie all'opzione **Fix background** del programma della Electronic Arts; oppure, dovevano dire in un tempo ridottissimo il maggior numero di parole che iniziassero con una lettera data, disegnata sul momento grazie all'ausilio di una tavoletta grafica **SummaSketch**.

Il cronometro era invece un programma, scritto con l'interprete "**Director 2.0**", che visualizzava un'animazione ottenuta mediante la funzione **Metamorph** (ancora "DeluxePaint"), mentre il segnapunti era uno script **ARexx**, che in pochi istanti richiedeva i punteggi all'operatore, generava uno script per "Scala" che li visualizzasse accanto alle mascotte delle due squadre, e richiamava l'utility "**ScalaPlayer**" che li animava sul video.

Per i titoli di coda fu scritto un programma apposito in linguaggio C, poichè la versione di "Scala" disponibile a quel tempo non era in grado di effettuare scrolling orizzontale di testi nella maniera desiderata (questo limite è stato poi eliminato con la recente introduzione di "**Scala MultiMedia 2.0**", recensito sul fascicolo scorso.)

THE DIRECTOR

L'esperienza fu giudicata positivamente da tutte le persone coinvolte, tanto che furono commissionati altri tre giochi da utilizzare durante la diretta infrasettimanale. Per questi fu utilizzato ancora una volta "**Director**", l'unico linguaggio di programmazione che consentisse tempi di realizzazione rapidi, velocità di esecuzione sufficiente e, soprattutto, affidabilità a prova di bomba. Dubitiamo che tra i nostri lettori ci sia qualche giovanissimo spettatore di "Ciao Ciao" ma può darsi ugualmente che, durante lo *zapping* tra un canale e l'altro, vi siate imbattuti in uno di questi giochi.

LE ANIMAZIONI

Il più complesso (dal punto di vista della realizzazione) era quello del "**Mappamondo**": sullo schermo compariva un mappamondo rotante e, da casa, il giocatore ne fermava il movimento dicendo "Stop" al telefono, venendo poi invitato a rispondere ad una domanda sul continente evidenziato in quel momento. L'animazione principale era stata realizzata con "**Imagine**", avvolgendo su di una sfera la digitalizzazione di una cartina geografica nella proiezione corretta (cilindrica di Lambert); il rendering dei 48 fotogrammi necessari ha richiesto circa tre ore e mezza.

Per ragioni di velocità, l'animazione è stata convertita in bassa risoluzione interlacciata (32 colori). Alla pressione di un tasto, il programma stabiliva (in base al fotogramma a cui era giunto) il continente da evidenziare, arrivava al frame stabilito e mostrava un'immagine in cui il continente era divenuto arancione.

Nel caso dell'Europa, poichè le domande si facevano per forza di cose più dettagliate, veniva concatenata una seconda animazione in cui il globo, continuando a girare, scompariva sul fondo dello schermo, mentre l'Europa, staccatasi dalla superficie terrestre, si portava in primo

Il Mappamondo di "Ciao Ciao" è stato realizzato con l'ausilio di "Imagine", proiettando una vera cartina geografica su una sfera ed animandola.

I titoli di testa di "Ciao Ciao" sono stati generati e visualizzati da "Scala" su un Amiga 3000 equipaggiato con un genlock Magni.

piano. Qui veniva evidenziato il Paese oggetto della domanda, secondo un meccanismo analogo al precedente.

Il secondo gioco era denominato la "**Macchina dell'Alfabeto**": una panciuta slot-machine sfornava, nell'ordine, una lettera e tre simboli, corrispondenti ad altrettante categorie: bevande, azioni, nomi propri di persona, e così via. Il telespettatore, per aggiudicarsi il premio, doveva pronunciare immediatamente almeno due parole appartenenti alle categorie richieste, e con la giusta iniziale.

In questo caso, tutte le parti mobili della slot machine erano memorizzate sotto forma di **AnimBrush**, ed ancora una volta "Director" si occupava di animarli e fermarli al momento giusto.

GLI ALTRI GIOCHI

Infine, il terzo gioco era chiamato "**Acqua, aria, terra, fuoco**": veniva visualizzata un'animazione con il pupazzo **Four** (mascotte della trasmissione) alle prese con i quattro elementi. Anche in questo caso, dicendo "stop" il bambino poteva scegliere l'argomento della domanda alla quale voleva rispondere. In caso di vincita, veniva richiamata un'animazione con Four che esultava accanto all'elemento in questione.

Gli ultimi due giochi erano accompagnati da effetti sonori, generati da un campionatore a 16 bit situato in regia audio, pilotato dall'Amiga per mezzo di un'interfaccia **MIDI**. Per emettere un suono, si apriva un file sul dispositivo SER: e si scrivevano su quel file i codici MIDI corrispondenti; in questo modo, i rumori erano in perfetta sincronia con le fasi dell'animazione.

"Ciao Ciao" ha continuato poi a sfruttare adeguatamente la potenza di Amiga, acquistando nuovo hardware (tra le aggiunte più significative: un **DCTV**, una scheda **AVideo 24**, uno scanner **Epson GT 6000** con software **ASDG**, un controller per pilotare videoregistratori professionali a passo uno) e nuovo software (agli iniziali "Scala", "DPaint", "Imagine" e "Broadcast Titler" si sono aggiunti "Morph Plus", "AdoRage", "ImageMaster", "AMOS" ed altri programmi ancora).

Nella stagione televisiva in corso, Amiga è stato utilizzato ancora per due giochi in diretta, realizzati in questo caso dalla produzione stessa. Nel primo, uno dei conduttori della trasmissione viene bendato e posto, grazie a sofisticate tecniche di *chroma-keying*, su un nastro trasportatore; al telefono, i concorrenti devono gridargli i gesti da compiere (saltare, chinarsi e così via) per evitare i numerosi ostacoli che gli si parano davanti. Questo programma è stato scritto interamente in "Amos Basic".

Un altro gioco, realizzato con l'aiuto di "Imagine", richiede di indovinare un oggetto tridimensionale che viene mostrato un pezzo alla volta, e nuovi giochi vengono inventati quasi di giorno in giorno grazie all'inesauribile contributo di regista e autori.

Ma l'utilizzo più interessante, in quest'ambito, è quello della grafica 3-D; equipaggiato con una sche-

Anche il gioco a premi "Lingo" è stato realizzato grazie al prezioso contributo di due Amiga: un 3000 ed un 500.

Un Amiga equipaggiato con un buon genlock e con programmi quali "Scala", "Deluxe Paint", "Director" ed "ARexx" è in grado di equagliare (ed in alcuni casi addirittura superare) le prestazioni di apparecchiature video dedicate dal costo molto più elevato.

da a 16 milioni di colori, con un'acceleratrice a base di 68040 e con un'interfaccia per la registrazione a passo uno, Amiga può sostituire egregiamente i sistemi, dai prezzi a nove cifre, che vengono solitamente utilizzati per realizzare le animazioni tridimensionali che siete abituati a vedere, in particolar modo nelle sigle.

La qualità del risultato è a prova di confronto; i tempi operativi sono naturalmente superiori con Amiga, ma l'abbattimento di costi realizzato è davvero notevole, e consente di inserire grafica 3-D anche in produzioni dove normalmente il budget non lo consentirebbe.

IL LINGO SU CANALE 5

La prima produzione a seguire le impronte di "Ciao Ciao" è stata "**Lingo**", il gioco del sabato pomeriggio di **Canale 5** condotto da Tiberio Timperi. Si tratta di una variante sul tema del "Master Mind" giocata, anziché su combinazioni di colori, su parole di senso compiuto di cinque lettere.

Ad ogni tentativo di un concorrente vengono segnalate le lettere giuste al posto giusto, e quelle giuste ma al posto sbagliato. Entro cinque tentativi, senza mai superare il tempo limite e senza dire vocaboli non ammessi, una squadra (composta da due concorrenti) deve indovinare la parola proposta. Se non ci riesce, passa la mano agli avversari che beneficiano di una lettera bonus. Per ogni parola indovinata si ha diritto a pescare due palline numerate, simili a quelle della tombola, che andranno ad annullare due caselle sulla propria cartella: con un "Lingo" (cinque numeri coperti in orizzontale, verticale o diagonale) ci si assicura una vincita supplementare.

Veniamo ai dettagli tecnici: in questo caso, è stato utilizzato un **Amiga 3000**, equipaggiato con una scheda **Impact Vision** della **GVP** (si veda lo scorso fascicolo per una recensione approfondita) utilizzata unicamente per sincronizzare il segnale video con quello della regia. Anche questo programma è stato realizzato con "**Director 2.0**"; gli effetti sonori (in questo caso dei semplici «beep») sono prelevati direttamente da una delle uscite audio del computer.

Per questo tipo di applicazione c'è, tuttavia, un piccolo problema: Amiga ha una sola uscita video, e non c'è modo di visualizzare messaggi per l'operatore senza che risultino visibili anche sul tabellone di gioco in studio. Ci sono molti modi per aggirare il problema: in questo caso si è scelto di utilizzare un secondo Amiga (un semplice 500 Plus) unicamente come terminale per la visualizzazione delle informazioni.

DUE AMIGA IN TANDEM

L'Amiga 3000 sul quale gira il gioco (e la cui uscita video viene mandata in onda) invia così i messaggi per l'operatore (ad esempio la prossima parola da indovinare) all'uscita seriale. Da qui, i messaggi arrivano al secondo Amiga dove un programma semplicissimo (sarebbe bastato qualsiasi programma di comunicazione) si incarica di visualizzarli sul monitor con la più totale riservatezza.

Le parole da indovinare vengono inserite in un file di testo prima dell'inizio della puntata; il computer estrae poi i numeri delle cartelle, che sono sì casuali ma che devono comunque essere comunicati in anticipo al giudice di gara.

Durante il gioco, l'operatore deve digitare le parole proposte dai concorrenti; il programma ne effettua automaticamente la verifica, aggiornando i punteggi in caso di risposta esatta. Occorre inoltre inserire i numeri pescati dai concorrenti, che verranno immediatamente coperti da un bollo giallo nella cartella corrispondente.

Sono gestiti manualmente, perché devono avvenire su comando della regia e possibilmente quando l'output del computer non è visibile in onda, i passaggi dal tabellone delle lettere alle

Quasi tutto il software di gestione di "Lingo" è stato scritto con l'ausilio del versatile interprete "Director 2.0"

IL GENLOCK

Come tutti sanno, l'immagine video e' tracciata da tre pennelli elettronici che percorrono molto rapidamente il cinescopio del televisore, provocando la luminescenza dei fosfori dei tre colori primari (rosso, verde e blu). In un segnale video, oltre alle informazioni sullo stato di tutti i fosfori dello schermo, e' presente anche un'onda, detta sincronismo, che «da' il ritmo» ai pennelli elettronici, e stabilisce in quale istante debba iniziare un nuovo fotogramma.

Due segnali video qualsiasi, a differenza di quanto avviene con i segnali audio, non possono essere miscelati (per generare sovraimpressioni, tendine o dissolvenze); per poterlo fare occorre che i loro sincronismi coincidano, pena il «disorientamento» dei pennelli elettronici, che non sapendo a chi dare retta vagherebbero piu' o meno imprevedibilmente per lo schermo, dando origine a tutto fuorch all'immagine desiderata.

In uno studio televisivo, tutte le apparecchiature che generano un segnale (telecamere, videoregistratori, generatori di effetti, e lo stesso mixer video) sono sincronizzati, o «genlockati» (dall'inglese "GENeral LOCKing") tra loro; quando un computer viene inserito in una struttura simile, e' fondamentale che sia capace di mettersi in passo con i sincronismi di tutti gli altri elementi.

Amiga, unico tra i personal computer, genera direttamente un segnale standard PAL, che puo' essere facilmente genlockato con l'aiuto di una scheda tra le molte che offre oggi il mercato. Nella loro documentazione troverete il termine "Blackburst": si tratta di un segnale video che contiene unicamente i sincronismi, privo cioe' di qualsiasi informazione sull'immagine. A un essere umano non dice proprio nulla, dato che appare come una schermata nera: per un genlock, tuttavia, costituisce un prezioso riferimento al quale uniformarsi.

cartelle numerate e gli effetti sonori di errore o di tempo scaduto; apposite routine si occupano di gestire situazioni particolari come gli spareggi o i casi di contestazione, che possono implicare una variazione manuale del punteggio ed un annullamento dell'ultima giocata.

Ad ogni tentativo del concorrente, il programma segnala le lettere indovinate al posto giusto e quelle giuste ma in posizione sbagliata.

TUTTI PER UNO: MIKE BONGIORNO

La terza produzione di cui parliamo, sicuramente la più importante tra quelle cui Amiga ha finora dato il suo contributo, è "**Tutti per Uno**", il gioco con il quale **Mike Bongiorno** ha voluto sostituire il suo tradizionale quiz del giovedì sera.

In questo caso troviamo la bellezza di tre computer, due **A3000** e un **A600HD**. I primi due si trovano in studio, nella postazione del giudice, e sono entrambi equipaggiati con schede **GVP Impact Vision**; il terzo computer è in regia.

I tipi di gioco sono tre: nel primo le due squadre devono indovinare i risultati di un sondaggio, che ad un comando dell'operatore vengono visualizzati da Amiga su sfondi multicolori (ed i nostri lettori e telespettatori più attenti avranno sicuramente riconosciuto alcuni sfondi della libreria di "**Scala**"); ad ogni voce del sondaggio è poi associato un montepremi, che viene calcolato dal computer e accumulato su un display situato in studio sopra il maxischermo.

Tiberio Timperi, il conduttore di "Lingo". Il gioco è un riuscito incrocio tra i meccanismi di "MasterMind", di "Paroliamo" e di "Bingo".

Nel secondo gioco il computer scocca una freccia, che colpirà il centro di un bersaglio nel caso il concorrente indovini la prima risposta di un sondaggio, il cerchio immediatamente esterno per la seconda risposta e quello più esterno per la terza. Se la risposta non è compresa nelle prime tre, la freccia cade fragorosamente fuori campo e la mano passa ad un avversario appartenente all'altra squadra.

LA FRECCIA

Sono state realizzate con "**Imagine**" otto animazioni differenti con la freccia che, partendo da uno dei due lati dello schermo, colpisce il centro, oppure il secondo cerchio, o il terzo cerchio, o esce dallo schermo; alle otto animazioni sono associati, grazie ad un programma in linguaggio "Director", otto tasti.

Quando la freccia è arrivata a destinazione viene emesso, direttamente dal computer, il corrispondente effetto sonoro campionato (il «thump» della freccia che colpisce il bersaglio o il rumore di vetri in frantumi), ed appaiono in sovraimpressione la risposta data e la cifra vinta dal concorrente.

Nel terzo gioco due concorrenti della stessa squadra devono indovinare, uno alla volta, le risposte date a cinque sondaggi (ad esempio "Ditemi un tipo di scarpa"); le percentuali ottenute dalle loro risposte (che non possono essere uguali) vengono sommate, e se raggiungono i duecento punti consentono alla squadra di aggiudicarsi il premio extra messo da parte con il gioco del bersaglio.

Questo gioco è il più impegnativo da gestire, perché è l'unico in cui le parole che appaiono sul display non sono necessariamente

già immagazzinate nel computer. Se un concorrente dà una risposta assurda, infatti, occorre comunque scriverla sul tabellone, ma con un punteggio pari a zero; a questo scopo occorre digitarla con la massima rapidità (tutto il gioco si svolge in pochi secondi), e soprattutto senza commettere errori.

IL MAXISCHERMO

Se tutti i giochi hanno luogo su un solo computer, a cosa serve il secondo? E' presto detto: a generare qualcosa che occupi il tabellone quando il secondo è impegnato in elaborazioni, oppure sta caricando un programma o sta mostrando messaggi per l'operatore.

Il maxischermo è l'elemento principale della scenografia, e non si può certo permettere che vi appaia il Workbench, o una Shell. In effetti, a seconda della fase di gioco in cui ci si trova, può essere necessario visualizzare l'output del primo computer, quello del secondo, oppure quello di entrambi, in chiave (cioè in sovraimpressione) l'uno insieme all'altro. La potenza della scheda Impact Vision 24 consente di effettuare tutte le commutazioni necessarie via software, tramite ARexx, eliminando completamente il rischio di errore umano.

Allegria ! Tutti i sondaggi e gli effetti video visibili sul maxischermo alle spalle di Mike Bongiorno in "Tutti Per Uno" sono generati da un Amiga 3000 dotato di scheda Impact Vision.

Qui i collegamenti cominciano a farsi complicati; un segnale di sincronizzazione entra nel primo A3000; il segnale video generato da questo computer entra nell'ingresso del secondo (che risulta quindi anch'esso sincronizzato) che provvede, come già detto, a commutare al momento giusto tra l'output del video in ingresso (l'altro computer), e quello del proprio segnale video, oppure quello di entrambi. Il segnale del secondo computer risulta comunque sempre visibile per l'operatore, che dispone di un monitor collegato all'uscita RGB.

MASSIMA VERSATILITÀ

Con questo sistema, si può avere sul maxischermo il bersaglio (generato dal primo computer) e sul monitor l'elenco dei tasti associati alle possibili risposte del concorrente; alla pressione di un tasto, lo schermo viene cancellato, il segnale video del secondo computer viene messo in chiave sul primo, e viene eseguita l'animazione della freccia sopra uno sfondo completamente nero.

Il risultato è una freccia che, entrando da un lato dello schermo, va a conficcarsi nel punto desiderato del bersaglio.

Il programma è concepito in modo da mandare qualsiasi effetto sonoro su entrambi i canali; uno di essi è collegato al monitor; il secondo arriva alla regia audio, dalla quale viene diffuso in studio e in onda.

I display, che in totale sono cinque, vengono pilotati da un'apposita centralina che riceve ordini da Amiga per via seriale e che pilota le elettrocalamite dei singoli elementi in modo da visualizzare i caratteri desiderati, per mezzo di lunghissimi flat cable che corrono attraverso tutto lo

Il software usato per visualizzare i risultati dei sondaggi d'opinione non è "Scala", nonostante le apparenze, bensì un programma realizzato appositamente per la trasmissione.

nonsologioco!

Una delle accuse mosse con maggiore frequenza ad Amiga è quella di non essere un computer "professionale". Con Amiga si può al massimo giocare o fare grafica, dicono i suoi detrattori, ma per lavorare seriamente occorrono dei computer "veri" (e, inutile dirlo, molto più costosi), come i PC compatibili MsDos o i Macintosh.

Ogni Amighista in cuor suo sa come questa affermazione sia del tutto priva di fondamento: con Amiga si può lavorare, in moltissimi settori, come e forse meglio che con altri computer che godono di maggiore rispettabilità professionale, talvolta immeritata.

L'esempio citato in queste pagine rappresenta solo uno dei tanti che smentiscono questa ingiusta credenza: oltre a Videotime, il "braccio" televisivo del gruppo Fininvest, moltissime altre emittenti e studi di produzione (compresa la Rai) impiegano con profitto Amiga per le loro realizzazioni, sia in Italia che all'estero.

Ma Amiga non è soltanto sinonimo di applicazioni video, in ambito professionale: siamo sicuri che tanti professionisti avrebbero molto da raccontare sul modo in cui impiegano Amiga nel proprio lavoro, sia nei settori in cui esso è tradizionalmente più affermato (grafica e musica) che in quelli dove viene normalmente snobbato in favore di altri computer (impaginazione elettronica, trattamento di testi, elaborazione dati, applicazioni multimediali o addirittura gestionali).

Scriveteci e descrivete le vostre esperienze con Amiga in campo lavorativo: la vostra attività potrebbe essere argomento del nostro prossimo articolo dedicato alle applicazioni professionali di Amiga !

studio.

E il terzo Amiga? Che ne è del povero 600HD che abbiamo lasciato in regia?

Il suo compito è semplice ma importantissimo: pilotato dall'assistente alla regia, ed equipaggiato da un piccolo genlock esterno, visualizza tante 'X' colorate quanti sono gli errori compiuti da una squadra, accompagnandole con un segnale sonoro.

Per questo compito era necessario un terzo computer, perchè le 'X' devono apparire su qualsiasi inquadratura, e non soltanto sul maxischermo.

E' quindi compito del mixer video metterle in chiave sull'immagine in onda in quel momento.

I VANTAGGI DI AMIGA

Se un Amiga vi sembra sprecato per un compito simile, un po' avete ragione: ma soluzioni alternative sarebbero state parecchio più costose e difficilmente altrettanto semplici da utilizzare.

Amiga si conferma ogni giorno di più come **il** computer per eccellenza per applicazioni video professionali, nei grandi network come nei piccoli studi di produzione: con l'arrivo di A4000 e A1200, siatene certi, ne vedremo delle belle. Arrivederci, dunque, su Retequattro, Canale 5 e Italia 1!

Ringraziamo per la collaborazione la società ***X-Media S.a.s.*** *(Via Cenisio 55/C, 20154 Milano) e le produzioni di "**Ciao Ciao**", "**Lingo**" e "**Tutti per Uno**".*

Il successo di "Tutti per Uno" presso il pubblico è tuttora enorme. Il merito va certamente a Mike Bongiorno, ma anche Amiga ha contribuito alla riuscita della trasmissione.

Mouse, gadget, menu e requester

Anche l'occhio vuole la sua parte: per dotare un programma di un'interfaccia utente pratica ed attraente, occorre sapere impiegare menu e requester.

di PAOLO BOZZO
Quarta puntata

Nonostante le apparenze, Amos non è fatto solo per la grafica e la musica. Con Amos è possibile scrivere anche programmi di 'utilità' di vario genere, come ed anzi meglio che con AmigaBasic; certamente, se volete creare un *word processor* od un *data base*, è probabile che usando solo Amos i risultati non possano essere paragonabili a quelli ottenibili con linguaggi più complessi (C ed Assembler); ma, se non volete strafare, il nostro interprete-

Servizio Primi Secondi Contorni Desserts Bevande
Spaghetti
Fettuccine
Gnocchi
Ravioli
Tortellini
al pomodoro
al pesto
Primo piatto:.................. Spaghetti aglio e olio
Secondo piatto:................ Crostacei Aragoste
Contorno:...................... Insalata mista
Dessert:....................... Torta Sacher
Bevanda:....................... Birra chiara

compilatore si dimostrerà in genere adeguato. Per questa ragione parleremo di gestione degli eventi da tastiera e da mouse/joystick e della gestione dei file, specie ASCII. Vorremmo aggiungere che queste funzionalità sono spesso più utili di quanto non si pensi anche nella realizzazione di giochi che non siano i tipici "arcade da smanettoni", ma giochi di ruolo o di strategia, in cui sia importante la scelta dell'utente (attraverso menu o mouse o joystick) ed in cui si voglia fornire la possibilità di salvare le varie fasi del gioco, per poterlo riprendere a distanza di tempo.

Il modo con cui Amos gestisce i menu riesce a combinare facilità di programmazione e versatilità di risultati. Contrariamente al solito, in questo caso chi ha già programmato con AmigaBasic dovrebbe riuscire ad orientarsi a sufficienza. Ribadiamo ancora una volta che Amos non usa normalmente la **intuition.library**, quindi, al contrario di altri Basic, esso costruisce i menu - come dire? - con le proprie forze. Indubbiamente ciò permette ad Amos di creare menu con caratteristiche a volte superiori a quelle fornite da Intuition.

LA GESTIONE DEI MENU

Cominciamo con le definizioni dei menu: l'istruzione **MENU$** è una sorta di factotum che permette di definire titoli di strisce (**menu-strip**) ed elementi (**item** e **subitem**) di menu.

Per esempio, con

MENU$(1)="Progetto"

si crea una striscia di menu denominata "Progetto"; se in questa striscia dovrà comparire un primo elemento indicante l'opzione "Salva", basterà la seguente linea:

MENU$(1,1)="Salva"

Nel caso in cui volessimo ancora suddividere questa opzione in due sotto-opzioni (sub-option o sub-item), come "file binario" e "file ascii", dovremo aggiungere un parametro:

MENU$(1,1,1)="file binario"
MENU$(1,1,2)="file ascii"

Come si vede, il tutto è organizzato secondo una struttu-

ra gerarchica "ad albero", come quella delle directory e dei file. Per creare un menu completo basta definire a questo modo i vari elementi e infine concludere la lista con una istruzione **MENU ON** (proprio come quella di AmigaBasic) che dà il via al menu. Un'esclusiva di Amos consiste nella possibilità di memorizzare il menu in un banco di memoria (dei banchi abbiamo parlato la volta scorsa), in modo da poterlo salvare in formato binario insieme al listato e richiamarlo all'atto del caricamento del programma, senza dover continuamente caricare/salvare la lunga trafila delle istruzioni 'MENU$'; l'istruzione per mettere i dati del menu in un banco di memoria è piuttosto intuitiva: **MENU TO BANK <N>**, dove **N** è il numero del banco.

Se curiosate nel dischetto di Amos troverete un listato denominato "Menu_Editor". Si tratta di un programma (forse un po' contorto e non molto immediato nell'utilizzo, anche se gestibile con il mouse) che permette di costruire e di visualizzare l'albero del menu senza battere una riga di programma, e di salvarlo in un banco di memoria, in modo che possa essere riutilizzato senza problemi.

Tuttavia, se non avete paura del crampo dello scrivano, ci sentiamo di consigliarvi il "fai da te". Nei confronti dell'uso del "Menu_Editor" questo metodo permette di modificare più facilmente i nostri menu durante la stesura del programma, specialmente se si evita di scrivere una lunga e noiosa lista di istruzioni MENU$ e si risolve il problema in modo "algoritmico".

ANDIAMO AL RISTORANTE

Abbiamo inserito nel dischetto di questo numero di AmigaByte un piccolo listato che, prendendo spunto dal classico menù del ristorante, fornisce un sintetico esempio di cosa si può fare per progettare un'interfaccia intuitiva con Amos; lasciamo poi ai lettori il compito di elaborare e di migliorare gli spunti offerti da questo esempio.

Se si progetta un algoritmo buono per tutte le occasioni, si può relegare ad una serie di linee **DATA** la definizione esatta delle voci del menu, il quale potrà essere in seguito modificato agendo semplicemente su queste linee. Il semplice algoritmo che vi proponiamo è basato su quattro cicli **FOR...NEXT** (tre sono annidati fra di loro), su di una variabile chiamata **MENU_MAX** destinata a contenere il numero delle strisce-menu e su di un array **NUM** dimensionato dinamicamente in base al numero di strisce, ed i cui elementi sono destinati a contenere il numero di opzioni di ogni striscia di menu.

Per poter essere interpretate correttamente le linee DATA devono essere articolate come segue:

1) numero delle strisce-menu (è il primo dato che viene letto).

2) titoli delle strisce-menu: ognuno deve essere seguito dal numero di opzioni contenute nella striscia (questi dati vengono letti con il primo ciclo FOR... NEXT).

3) stringhe che individuano le singole opzioni; ogni stringa deve essere seguita da un numero (uguale o superiore a zero) indicante il numero di sub-opzioni; se questo numero è superiore a zero le stringhe che definiscono le sub-opzioni dovranno seguire immediatamente dopo. (Questa parte viene gestita dai tre cicli FOR... NEXT annidati).

Consigliamo di effettuare delle prove, magari modificando a piacere il nostro listatino di esempio: cambiando con coerenza le linee DATA si vedrà il menu mutare automaticamente. Si faccia comunque attenzione ad inserire correttamente i dati, per evitare messaggi di errore come OUT OF DATA, TYPE MISMATCH o simili. I più bravi ed intraprendenti potranno migliorare l'algoritmo permettendo altri sotto-livelli di opzioni.

```
JREQUEST("Scegli con il joystick"," si "," no ",2)
Print "risposta ";
If Param Then Print "positiva" Else Print "negativa"
End

Procedure JREQUEST(MSG$,YES$,NO$,YPOS)
ESCI=False
RC=False
REM joystick in alto  = %1
REM joystick in basso = %10
REM joystick a sin.   = %100
REM joystick a destra = %1000
REM joystick-fuoco    = %10000
Print At(0,YPOS)+MSG$;
Paper 2 : Pen 4
G1X=X Curs+3 : G2X=G1X+3+Len(YES$) : G1Y=Y Curs : G2Y=G1Y
Inverse On
GAD=1
SET_JGADGET(YES$,G1X,G1Y)
Inverse Off
SET_JGADGET(NO$,G2X,G2Y)
Repeat
        MASK=Joy(1)
        If MASK<>PREV_MASK
                If GAD=1 and MASK and %1000
                        Inc GAD
                End If
                If GAD=2 and MASK and %100
                        Dec GAD
                End If
                If GAD=1
                        Inverse On
                End If
                Print At(G1X,G1Y)+YES$
                If GAD=2
                        Inverse On
                Else
                        Inverse Off
                End If
                Print At(G2X,G2Y)+NO$
                Inverse Off
        End If
        PREV_MASK=MASK
        If MASK and %10000
                Bell
                ESCI=True
                Inverse Off : Paper 1 : Pen 1
                DEL_GADGET(YES$,G1X,G1Y)
                DEL_GADGET(NO$,G2X,G2Y)
                Print At(0,YPOS)+Space$((Screen Width-1)/8)
                Pen 2
                If GAD=1
                        RC=True
                End If
        End If
Until ESCI=True
End Proc(RC)

Procedure DEL_GADGET(S$,PX,PY)
Ink 1
X1=X Graphic(PX)-3
Y1=Y Graphic(PY)-2
X2=X1+5+Text Length(S$)
Y2=Y1+8+3
Box X1,Y1 To X2,Y2
Print X1
Ink 2
End Proc

Procedure SET_JGADGET(S$,PX,PY)
Locate PX,PY
X1=X Graphic(PX)-3
Y1=Y Graphic(PY)-2
X2=X1+5+Text Length(S$)
Y2=Y1+8+3
Box X1,Y1 To X2,Y2
Print S$
End Proc
```

Un esempio di requester utile per l'impiego in un videogame: l'input della risposta deve essere fornito tramite il joystick.

Un'altra miglioria consisterebbe nel permettere di definire (sempre attraverso le linee DATA) delle *short-cut*, cioè dei tasti che, quando pigiati, corrispondono ad una particolare opzione del menu. L'istruzione da usare in questo caso è **MENU KEY.**

Per esempio:

Menu Key(1,3) To Chr$($1B)

significa che la pressione del tasto ESC (codice esadecimale $1B) sarà equivalente alla selezione della terza opzione della prima striscia-menu.

Soluzioni di tipo "algoritmico" possono tornare utili anche per altri motivi. Pensate per esempio ad un programma destinato ad essere tradotto in altre lingue: si potrebbero sostituire le linee DATA di definizione del menu con un file esterno ASCII, e per passare da una lingua all'altra basterebbe modificare questo file, senza dover intervenire sul listato o, peggio ancora, sul programma compilato.

LINGUAGGIO E SCELTA DELL'UTENTE

La presentazione grafica dei menu può comunque andare ben oltre quella fornita dal nostro esempio; con una delle sue geniali trovate, François Lionnet (l'autore di "Amos") ha inserito la possibilità di immettere nelle stringhe di definizione dei menu un'espressione in un apposito linguaggio.

Si possono disegnare righe, quadrati, cerchi, ellissi dentro i menu, anche servendosi di svariate maschere grafiche. Allo stesso modo si può posizionare un testo in un posto preciso, o con un particolare font di caratteri.

E' possibile pure fare in modo che il menu venga visualizzato sotto il puntatore del mouse, come già abbiamo visto in altre applicazioni di Amiga; per ottenere questo basterà inserire l'istruzione **MENU MOUSE ON**.

Il linguaggio dei menu non presenta particolari difficoltà, quindi forniamo solo qualche esempio, rimandando al manuale per spiegazioni più dettagliate.

Menu$(1,1)="(Lo 10,10)Testo (Ink 4,2) colorato"

La linea appena vista realizza un'opzione del menu scrivendo la parola "Testo" con le coordinate x=10 e y=10 e scrivendo la parola "colorato" con l'utilizzo del colore n. 4 al posto del colore n. 2.

Ancora:

Menu$(1,1)="(Icon 2)"

Con questa linea invece si disegna l'icona n. 2 al posto del testo del menu.

Sottolineiamo comunque che si tratta soltanto di assaggi di possibilità ben più vaste: si pensi solo che è possibile inserire nella stringa di definizione del menu una chiamata di procedura, con tanto di riferimento ai registri-macchina del 68000.

INTERCETTARE GLI EVENTI

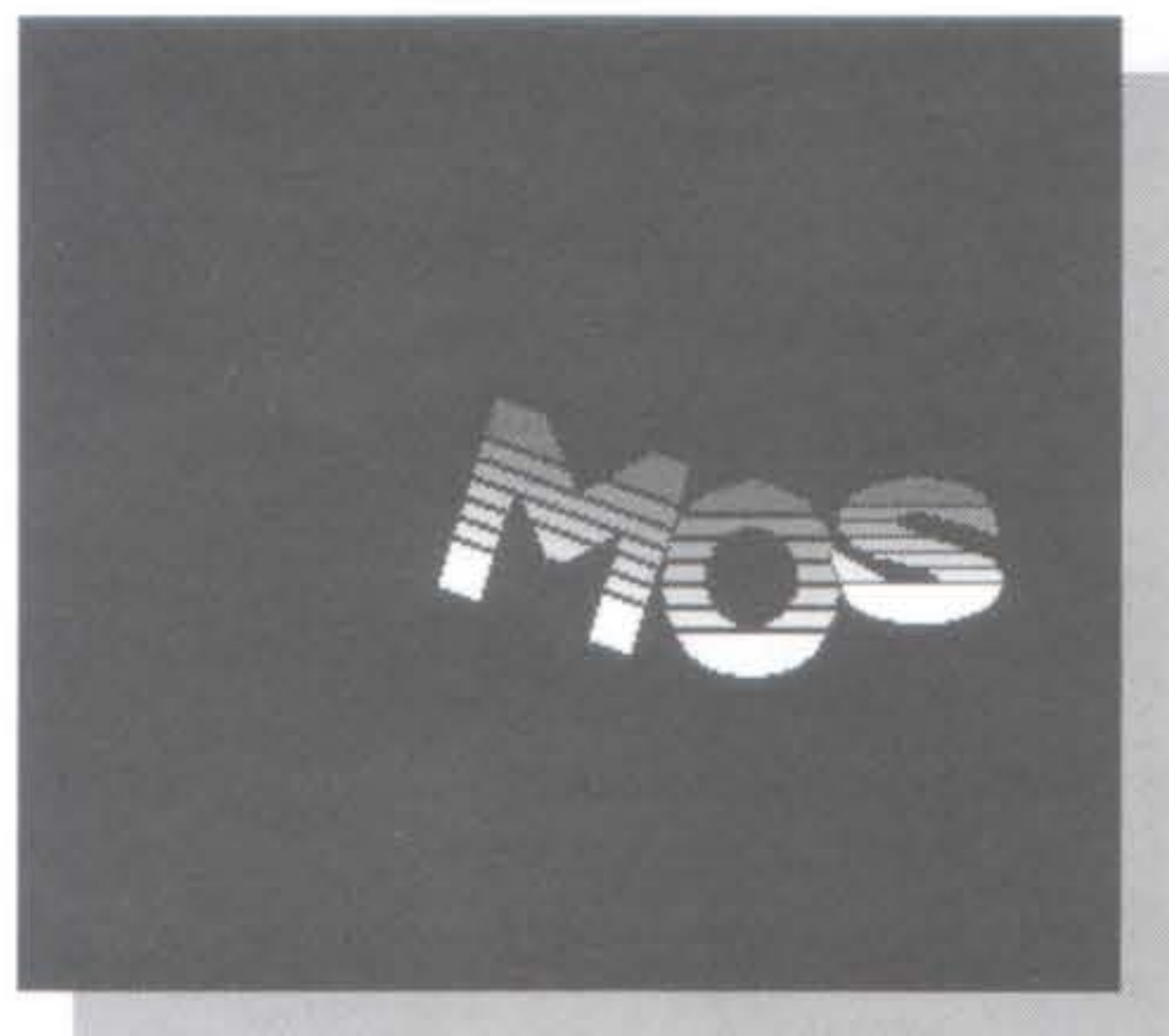
Finora abbiamo parlato esclusivamente della definizione dei menu ma, per avere un vero programma "pilotato da eventi", bisogna sapere anche intercettare questi eventi. Il metodo usato con AmigaBASIC consiste nell'istruzione **ON MENU GOSUB** (seguita dal nome di una subroutine): quando, dopo questa istruzione, si verifica un evento-menu viene effettuata una chiamata alla subroutine specificata.

Il metodo è pratico ed opera perfettamente anche con Amos; attenzione però che con Amos le cose sono impostate in modo leggermente diverso. L'istruzione **ON MENU GOSUB** può essere seguita da più di un nome di subroutine; ammettiamo di aver definito tre strisce-menu: in questo caso potremo creare tre subroutine (per esempio PRIMA, SECONDA, TERZA) e scrivere:

On Menu Gosub PRIMA, SECONDA, TERZA
On Menu On

Dal quel punto del programma in poi, appena l'utente avrà selezionato un'opzione appartenente alla prima striscia ogni operazione in corso verrà interrotta immediatamente e verrà eseguito un GOSUB PRIMA, e via dicendo. Inoltre, questo meccanismo può essere applicato anche ai salti (**ON MENU GOTO**) ed alle procedure (**ON MENU PROC**).

Per sapere poi quale elemento del menu è stato selezionato, si deve utilizzare la funzione **CHOICE**. Chiamata senza parametri, questa funzione restituisce semplicemente vero (True=-1) o falso (False=0); chiamata con un parame-

tro indicante il livello gerarchico al quale si fa riferimento (strisce=1, opzioni=2, sub-opzioni=3, etc.), la funzione restituirà il numero d'ordine dell'elemento selezionato.

MOUSE, GADGET, REQUESTER...

Se escludiamo la tastiera dobbiamo ricordare che, oltre che al menu, ci si può interfacciare con l'utente in modo intuitivo anche con il mouse e con il joystick. Qualcuno ricorderà che già nella prima puntata di questo corso avevamo realizzato un primo "gadget"; ora lo abbiamo ripreso e perfezionato.

Anzi, poiché capita spesso, nei programmi, di dover informare l'utente riguardo ad una condizione che si è verificata oppure di chiedergli una risposta positiva o negativa, abbiamo realizzato una procedura chiamata **REQUEST**, che è stata inserita fra i listati di esempio.

Questa procedura effettua chiamate ad altre due procedure: **SET_GADGET** e **DEL_GADGET**, che realizzano uno pseudo-gadget con annessa area-video (**zone**, nel gergo di Amos) e lo cancellano quando non serve più. Queste "zone" sono particolarmente utili (come qualcuno ricorderà) per sapere dove è stato premuto il mouse, senza ricorrere a complicati calcoli sulle coordinate X e Y.

VARIAZIONI SUL TEMA

La procedura **REQUEST** richiede quattro parametri: il messaggio da comunicare all'utente, la stringa positiva, la stringa negativa, e il valore Y della linea da utilizzare per la stampa sullo schermo. La procedura restituisce un valore intero recuperabile tramite la funzione **PARAM**, e che sarà uguale a vero (-1) o a falso (0). Se la stringa negativa corrisponderà a "", il relativo gadget non verrà creato, dando luogo ad una funzione semplicemente "informativa".

Il limite del nostro sistema consiste nel fatto che il requester lavora su di una sola linea, ragion per cui se si usa l'alta risoluzione lo spazio può essere sufficiente, altrimenti è davvero scarso. Inoltre, ciò che appare sotto la linea in questione viene irrimediabilmente cancellato.

Con un po' di buona volontà (e di tempo) si potrebbe ricavare da questa procedura un vero e proprio requester; anche senza utilizzare le finestre (argomento del quale non abbiamo ancora parlato) si può creare un riquadro sullo schermo semplicemente avvalendosi dell'istruzione **BOX**, e si può posizionarci al suo interno sia il messaggio che i gadget. Occorrerà comunque, in questo caso, prendere la precauzione di salvare in un blocco la zona dello schermo su cui abbiamo fatto apparire il requester, per ricostruirla esattamente come prima una volta che il requester ha terminato il suo compito; ma questo i nostri lettori dovrebbero già riuscire a farlo, utilizzando le istruzioni **GET BLOCK** e **PUT BLOCK**.

SE USIAMO IL JOYSTICK

E' anche probabile che l'utente stia usando il joystick; in questo caso risulterebbe pratico dargli la possibilità di effettuare le scelte tramite il joystick. Ammesso che sia collegato alla porta-giochi n. 1, c'è un modo semplice per leggerne lo stato:

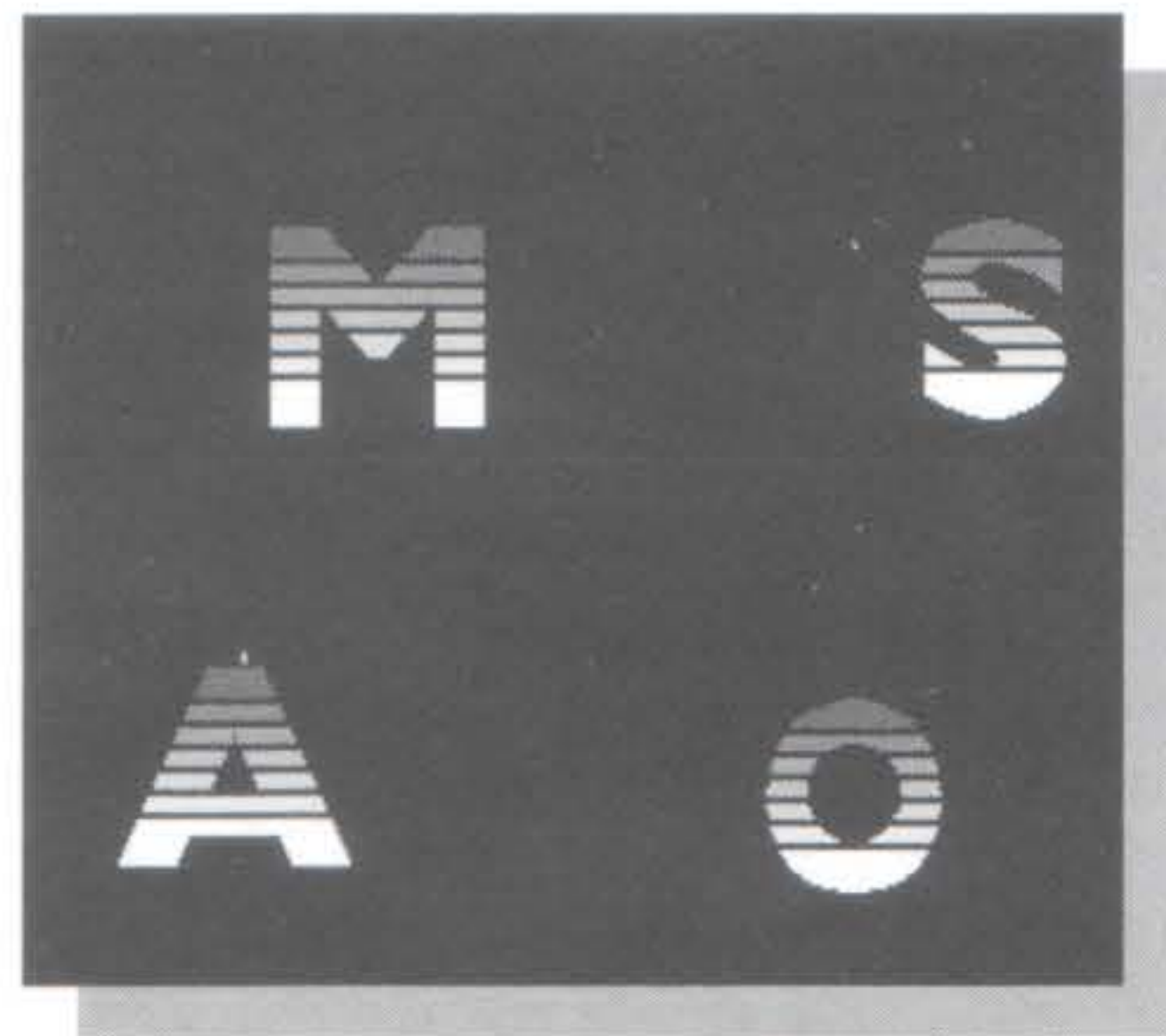
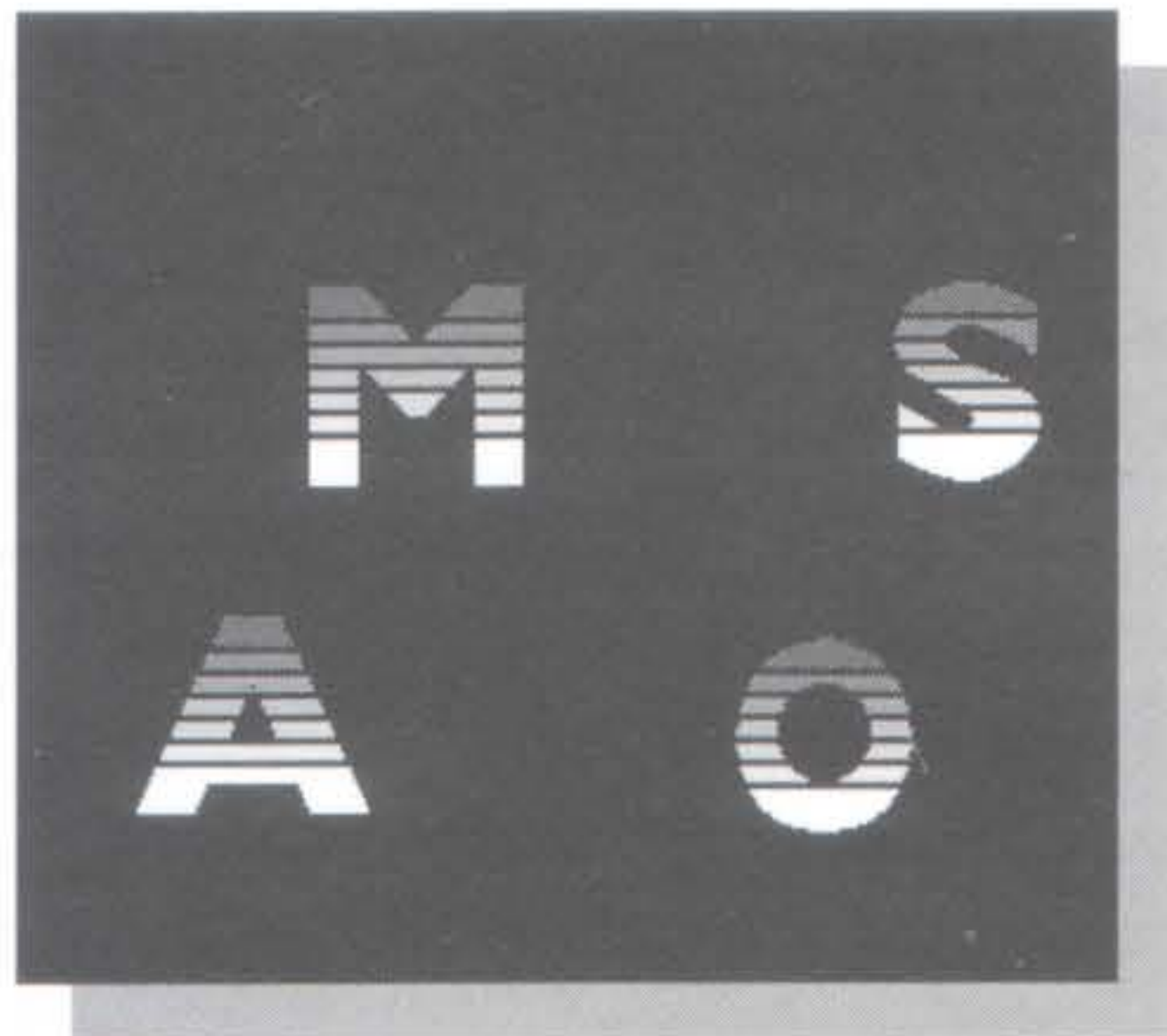
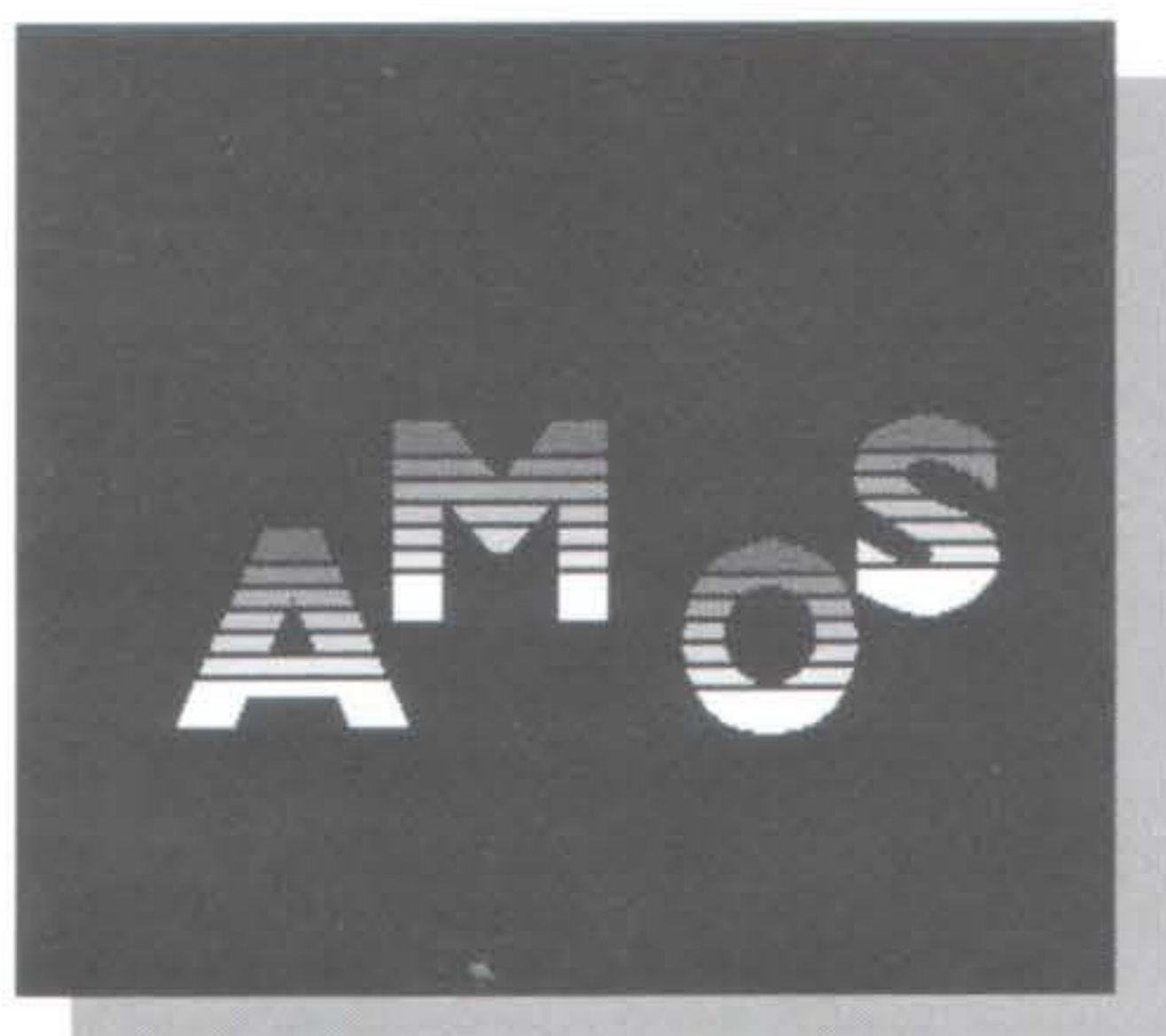
MASCHERA=Joy(1)

L'unico parametro indica il numero della porta-giochi; se il joystick si trova nella porta in cui è collocato solitamente il mouse, bisognerà scrivere: **JOY(0)**. La maschera restituita da una chiamata alla funzione JOY è costruita come segue:

BIT	VALORE BINARIO	SIGNIFICATO
0	%1	su
1	%10	giù
2	%100	sinistra
3	%1000	destra
4	%10000	fuoco

Per sapere se la leva del joystick è stata mossa verso destra basterà, dopo la chiamata a JOY(), l'espressione:

If MASCHERA and %1000 ...

Esiste comunque anche un modo più semplice, che con-

AMIGANUTS UNITED

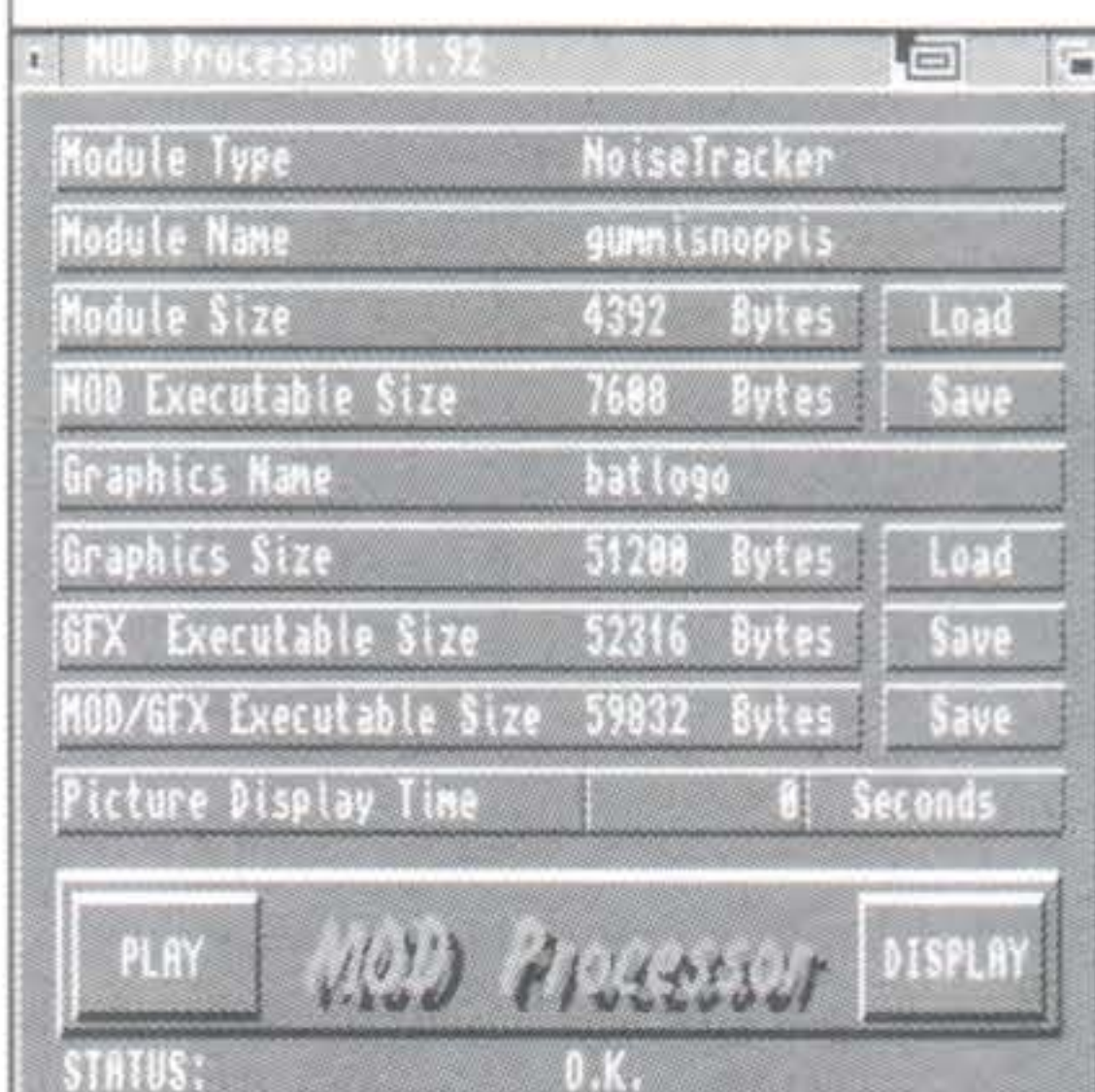
A-GENE

Ricostruire un albero genealogico, il proprio o quello di qualche famiglia nota, può essere un passatempo divertente; ma non appena i dati da elaborare raggiungono dimensioni significative (e solitamente bastano tre generazioni) si comincia ad avvertire prepotentemente la necessità di un ausilio informatico.
Se questo è o potrebbe essere il vostro caso, vi sarà utile sapere che **"A-Gene"** è un database specializzato per la memorizzazione di alberi genealogici e le ricerche su di essi. Potete inserire, oltre ai dati relativi alla vostra famiglia ed **associare immagini** ad ognuno di essi (ad esempio foto digitalizzate).
Originariamente nato come programma shareware (una versione dimostrativa è disponibile sul disco Fish 425), **"A-Gene"** è ora un programma commerciale a tutti gli effetti. La versione distribuita da AmigaNuts comprende parecchie opzioni non implementate in quella shareware.
"A-Gene" (lire 40.000) funziona su qualsiasi modello di Amiga e si comporta più che dignitosamente per quanto riguarda la rapidità di esecuzione, e può stipare su un singolo floppy circa **2000 nominativi** e 500 matrimoni. E' richiesto almeno un Mega di memoria.

MASTER VIRUS KILLER 2.2

"Master Virus Killer" riconosce ed elimina oltre **150 differenti tipi di virus,** che possono annidarsi all'interno dei programmi o nel bootblock dei dischetti. Oltre ai singoli dischetti, "MVK" può controllare i vettori principali del sistema, verificando che gli indirizzi in essi contenuti non abbiano nulla di sospetto; inoltre è in grado di effettuare un backup del **bootblock** di un disco, da ripristinare in caso di danni derivanti da virus.
Sul dischetto sono presenti altre utility, tra cui **"Virus Detector Cleaner",** che resetta profondamente la macchina (riazzerando tutti i vettori) nel caso riscontri la presenza di qualcosa di anomalo in memoria.
"Master Virus Killer" (lire 15.000) funziona su qualsiasi modello di Amiga.

AMIGA CODERS CLUB

Una rivista su disco dedicata a chi programma o inizia a programmare in **Assembly,** dai principianti assoluti ai più esperti.
Ogni numero comprende articoli, **sorgenti dimostrativi** ampiamente commentati, e spesso gli eseguibili già assemblati; completano il tutto i file **Include** (riconoscibili dal suffisso ".i"), che sostituiscono o integrano quelli originali Commodore, relativi agli argomenti trattati.
Tutte le tematiche sono affrontate: audio, grafica, accesso ai file, interfaccia utente, hardware, coprocessori etc.
Oltre alla sezione **"Sources",** di contenuti eterogenei, troviamo **"Tutorial"** (dedicata ai principianti, con numerosi esempi) e **"Reference"** (contenente trattazioni molto esaurienti sullo stile dei "Rom Kernel Manual").
Tutti i dischi sono letteralmente stipati di sorgenti, compresi quelli di alcune famose **demo**; tutte le tecniche di base sono spiegate esaurientemente (grafica vettoriale, movimento di oggetti sullo schermo, effetti con il copper, scorrimento di testi, campi stellati, replay di moduli musicali e così via).
I primi quattro numeri sono raccolti in un solo dischetto, **ACC 1-4 (lire 10.000)**, mentre i successivi occupano un disco ciascuno e costano **12.000 lire l'uno**. Unica eccezione il numero speciale **12**, che occupa due dischi e costa **18.000 lire.**
Due requisiti sono necessari per la lettura di **"Amiga Coders Club"**: la conoscenza della lingua inglese ed il possesso dell'assembler **"DevPac"**, con il quale sono realizzati quasi tutti i sorgenti dimostrativi.
Per chi non possedesse già un assemblatore, è disponibile il dischetto **AMIGA CODERS ASSEMBLER (lire 15.000)**, un pacchetto realizzato appositamente come sostituto economico del DevPac/GenAm. Comprende varie utility (alcune delle quali PD) tra cui un assemblatore ed un editor: l'ambiente di lavoro è integrato per scrivere i programmi, assemblarli e linkarli direttamente senza uscire dall'editor.

MOD PROCESSOR

Volete creare introduzioni grafico-musicali personalizzate per i vostri dischetti ? È facile, con **"Mod Processor" (Lire 15.000)** !
Bastano un'**immagine IFF** ed un modulo musicale in formato NoiseTracker, **SoundTracker, Musical Enlightenment, Med o Octamed**, e "Mod Processor" genera un unico file eseguibile del tutto autonomo che, una volta lanciato, visualizza l'immagine sullo schermo e suona il brano musicale in sottofondo.
"Mod Processor è facile da usare, tramite una comoda interfaccia utente con menu e gadget. Si possono variare molti parametri (il tempo di permanenza dell'immagine la sua posizione sullo schermo etc.), o salvare soltanto l'immagine o la musica in formato eseguibile, invece che entrambi.

AMIBASE PROFESSIONAL 3

Un utile programma di **gestione database** ad accesso casuale. I dati non vengono immagazzinati in memoria, ma letti da disco soltanto quando sono necessari. E' quindi possibile gestire archivi grandi quanto tutto un floppy, o anche di più disponendo di hard disk, anche con la dotazione minima di memoria.
L'impostazione grafica è molto intuitiva: le schede contenute nell'archivio vengono visualizzate una alla volta, e sullo schermo compaiono **icone** per navigare tra i dati, simili ai comandi di un lettore di compact disc.
Alcune tra le caratteristiche di **"AmiBase Pro III"**: ricerche con **filtri** di tipo AND / OR, confronti sul contenuto dei campi, **possibilità di calcolo** su campi numerici, **stampa su carta** di record selezionati, possibilità di proteggere con **password** l'accesso agli archivi e di crittografarne il contenuto.
Il pacchetto comprende, oltre al programma principale, utility per la preparazione dei dischi-dati e per la conversione di archivi realizzati con versioni precedenti del programma.
Il costo di **"AmiBase Pro III"** (due dischetti, con documentazione in inglese su disco) è di **lire 40.000.**

OCTAMED 4.0

Dopo l'incredibile successo di **"Med 3.20"**, ecco il nuovo eccezionale editor musicale **stereo a 8 voci** di Teijo Kinnunen.
"OctaMed Professional 4.0" supporta suoni campionati, sintetizzati e strumenti **MIDI** (in e out) e rappresenta le note in formato pattern o sul **pentagramma,** con stampa su carta degli spartiti.
Il programma carica e salva moduli musicali in formato **NoiseTracker, SoundTracker, Med ed OctaMed** (4 e 8 voci). Può inoltre operare in **multitasking,** anche in modalità ad 8 voci. E' compatibile con qualsiasi versione di KickStart e richiede preferibilmente 1 mega di memoria.
"OctaMed Professional 4.0" è universalmente acclamato come il miglior editor musicale stile SoundTracker per Amiga dalle principali riviste estere del settore.
Il disco di **"OctaMed Professional 4.0" (lire 60.000)** comprende musiche dimostrative, programmi di utilità, librerie e sorgenti con routine di replay.

BUG BASH

Il vostro giardino è stato invaso nottetempo da una smisurata quantità di disgustosi insetti: armati unicamente di una bombola di insetticida, dovete naturalmente distruggerli prima che la vostra energia scenda a zero.
Questo **gioco arcade** era originariamente un programma commerciale a prezzo pieno, come testimoniano il livello della grafica e del sonoro, e viene ora distribuito da AmigaNuts a sole **10.000 lire.**
Avvertenza: non funziona su Amiga 600/500 Plus.

INTUIMENU

Se desiderate mettere un po' d'ordine tra i contenuti dei vostri dischetti e, perché no, realizzare indici per le vostre collezioni di programmi di utilità, che vi permettano di richiamarli in modo semplice e rapido, ecco a voi **"Intuimenu" (lire 15.000)**
Con questo programma (da utilizzare sotto WorkBench 1.3) potrete definire un numero qualsiasi di pagine, ciascuna caratterizzata da un titolo e da quattordici "pulsanti", la cui funzione è totalmente **personalizzabile**: in questo modo, con un tocco del mouse potremo eseguire il programma desiderato.
Le caratteristiche di **"Intuimenu"** includono la compressione dei file dati utilizzati e la possibilità di proteggere le singole pagine con **password;** ogni tipo di pulsante ha un aspetto differente da quello degli altri, in modo da riconoscere immediatamente il gruppo di gadget che ci interessano.
Inoltre, grazie agli **"Hotkeys"**, si può associare qualsiasi pulsante del menu ad un tasto a scelta, per velocizzare ulteriormente il lancio delle applicazioni.

Per ricevere i dischetti Amiganuts basta inviare vaglia postale ordinario dell'importo sopra indicato per i programmi desiderati a:
AmigaByte
C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specificate il nome del disco (es. BUG BASH o OCTAMED 2.0) ed i vostri dati chiari e completi in stampatello.
Se desiderate che i dischetti siano spediti via **espresso,** aggiungete **lire 3.000** all'importo complessivo del vaglia.

siste nell'utilizzo delle funzioni **JUP**, **JDOWN**, **JRIGHT**, **JLEFT** che restituiscono un valore booleano. La funzione **JOY()** comunque permette anche combinazioni, come:

If MASCHERA and %11000 ...

Questa espressione sarà vera se è stato premuto il pulsante del fuoco mentre la leva era spostata a destra. A mo' di esempio abbiamo anche modificato la procedura REQUEST in modo che possa essere orientata all'uso del joystick.

FILE E FILE-REQUESTER

La nostra interfaccia utente può aver bisogno di caricare e di salvare file sul disco. In precedenza abbiamo incontrato le istruzioni **LOAD** e **SAVE**, che tuttavia operano con

```
AMOS  Run        Test        Indent     Blocks Menu  Search Menu
      Run Other  Edit Other  Overwrite  Fold/Unfold  Line Insert
I  L-8   C-43  Text-32164  Chip-327696  Fast-234648  Edit: gadget.AMOS
Curs Off : Flash Off : Reserve Zone 1 : Paper 3 : Pen 5
TESTO$="Click here to exit" : Centre At(,10)+Zone$(TESTO$,1)
X2=X Graphic(X Curs)+2 : Y1=Y Graphic(Y Curs)-2
X1=X2-5-Text Length(TESTO$) : Y2=Y1+8+3 : Box X1,Y1 To X2,Y2
Do
   MOUSE_ZONE=Mouse Zone
   If MOUSE_ZONE<>PREV_ZONE
      If MOUSE_ZONE=1
         Inverse On
      Else
         Inverse Off
      End If
      Centre At(,10)+TESTO$
   End If
   If MOUSE_ZONE=1 and Mouse Key=1
      Paper 1
      Cls
      End
   End If
   PREV_ZONE=MOUSE_ZONE
Loop
```

I listati dimostrativi di questa puntata, presenti sul dischetto, funzionano sia con la versione 1.3 dell'interprete Amos che con il nuovissimo Amos Professional, del quale ci occuperemo nel prossimo fascicolo di AmigaByte.

file di tipo binario, trasferendo i dati dal disco ad un banco di memoria e viceversa. Spesso però si può verificare la necessità di lavorare con dati di altro genere, magari in formato ASCII (un esempio potrebbe essere costituito proprio dalle stringhe di definizione di un menu).

Per svolgere queste operazioni, inoltre, sappiamo tutti quanto sia utile il classico file-requester; attraverso Amos è possibile sfruttare il discreto file requester che viene anche utilizzato dall'editor dell'interprete. La funzione per richiamarlo è **FSEL$**, seguita da quattro parametri:

1) il percorso (path) di ricerca, eventualmente con la maschera di selezione dei file (per esempio "AMOS:prove/*.AMOS", per visualizzare solo i file con l'estensione ".AMOS");
2) un eventuale nome di file;
3) un primo titolo del requester;
4) un secondo titolo.

Solo il primo di questi parametri risulta obbligatorio. La stringa restituita da questa funzione è il nome del file completo di percorso (per esempio "AMOS:prove/mio.AMOS").

Una volta ricevuto dal file requester il nome del file che ci interessa, possiamo verificarne l'esistenza:

If Exist(FILE$) ...

e quindi tentare di aprirlo in lettura:

Open In 1, FILE$

o in scrittura:

Open Out 1, FILE$

Chi è abituato ad AmigaBasic avrà notato che la sintassi usata per aprire un file è leggermente diversa (comunque è piuttosto semplice da ricordare); inoltre, le altre funzioni di lettura/scrittura non cambiano molto rispetto allo standard del Basic; infine, Amos utilizza il solito metodo di fare riferimento ai file, cioè un numero d'ordine a partire da uno. ❑

LE PROCEDURE

Amos ha preso a prestito il termine **procedura** dal linguaggio Pascal; il termine sta ad indicare una parte di un programma separata rispetto al codice principale (detto solitamente *main program*). La procedura quindi è come una "tessera" staccata che possiamo sviluppare separatamente e poi inserire nel contesto che preferiamo. Le variabili di una procedura sono **locali**, cioè vengono utilizzate solo da essa e non sono visibili dal programma principale; si può fare eccezione a questa regola dichiarando una variabile **Shared**, cioè condivisa (tra la procedura e il programma principale). In genere è consigliabile limitare l'uso delle variabili Shared, perché diminuiscono la portabilità della procedura.
Chi conosce AmigaBasic tenga presente che l'equivalente in quel linguaggio di una procedura di Amos è il **Sub-program**. Esattamente come ai Sub-program di AmigaBasic, anche alle procedure Amos si possono passare dei parametri, che devono essere posti tra parentesi: al contrario di altri linguaggi Amos, in questo caso, usa le parentesi quadre. Questa sintassi viene naturalmente utilizzata anche nella definizione delle procedure. L'editor di Amos offre anche la possibilità di nascondere il corpo delle procedure, rendendo più chiaro e sintetico l'impatto visivo del codice.
Una procedura Amos può anche restituire un valore, che viene letto dal modulo chiamante attraverso la funzione **Param**. Un limite che i programmatori più esperti trovavano in AmigaBasic era l'impossibilità di creare procedure ricorsive: un *sub-program* non poteva effettuare una chiamata a se stesso. Con Amos invece si può: consigliamo ovviamente cautela nell'uso di procedure ricorsive, quella cautela che è sempre d'obbligo quando si ha a che fare con un algoritmo autoreferenziale.
Per avere esempi pratici di come realizzare ed utilizzare le procedure, potete consultare i listati inclusi nel dischetto di questo mese.

The best of the PD

Un servizio davvero unico per i lettori di AmigaByte, che sceglie per voi i migliori programmi fra quelli di Pubblico Dominio esistenti che, per ragioni di spazio, non possono essere inseriti nel dischetto allegato alla rivista, e li riunisce in dischetti esclusivi, uno più interessante dell'altro.

di EMANUELE SCRIBANTI

FRAC 2.1

Questo programma, nonostante il nome, non ha niente a che fare con l'omonimo capo di abbigliamento: "Frac" è l'abbreviazione di "Fantasy Roleplaying Adventure Creator". In parole povere si tratta di un software, con relativo linguaggio di programmazione, detto "Fractol", per lo sviluppo di avventure grafico/testuali.
Ultima creazione della prolifica software house inglese AmigaNuts United, "Frac" non è in realtà un programma di pubblico dominio bensì un'utility commerciale: è il suo costo davvero irrisorio a giustificarne tuttavia l'inclusione in questa rubrica.
Vi siete spaventati leggendo le parole "linguaggio di programmazione"? Niente paura! Fractol (che sta per "Frac Operating Language") è semplicissimo da utilizzare, ed è in pratica una versione ridotta del linguaggio Basic orientato alla creazione di avventure. Inoltre, Fractol non rappresenta l'unica possibilità di utilizzare questo programma: la documentazione inglese che accompagna il software prevede addirittura di avere a che fare con utilizzatori completamente a digiuno sia di programmazione che di adventure game.
Per capire la filosofia di impiego, la stessa documentazione consiglia di iniziare a vedere i tutorial forniti a corredo: due piccole adventure che possono essere giocate e successivamente sezionate, per capirne meglio il funzionamento: i loro titoli sono "Escape From Desert Island" e "The Forest".
Una volta caricato, "Frac" presenta a video un menu iniziale per la gestione dei dischi che ospiteranno le adventure da noi create:

```
25 PRINT "Note: Certain actions are only executed when the appro
priate object for the action is entered. e.g. Cut paper WITH KNI
FE."
28 PRINT ""
30 PRINT "You are trapped in a forest surrounded by a mysterious
 haze. Escape is only possible via one route. You must find that
 route - YOU MUST ESCAPE!!"
40 PRINT ""
>h

FRACTOL V2.1 HELP:

COMMAND         PARAMETERS                   FUNCTION

LIST/L          [StartLine] [EndLine] -  List program or a range.
DELETE/DEL/D    StartLine [EndLine]   -  Delete a line or range.
ERASE           StartProc [EndProc]   -  Erase a proc or a range.
COPY            SourceProc DestProc   -  Copy a procedure.
MOVE            SourceProc DestProc   -  Move a procedure.
RENUMBER/R      StartLine Gap         -  Renumber procedure.
LOCK/P          Procedure Number      -  Point to a procedure.
HOLD                                  -  Hold display.
HELP/H                                -  Display this help page.
EXIT/E                                -  Return to main menu.

Please note: [] signifies optional parameter.

>
```

si possono ottenere , grazie all'opzione *Install an adventure disk*, versioni *runtime* dei nostri giochi, funzionanti indipendentemente dalla presenza in memoria di "Frac" e direttamente eseguibili all'accensione del computer.
Dallo stesso menu si può accedere con *Display documentation* all'esauriente manuale.
Le varie opzioni, ed i relativi sottomenu, sono utilizzati per la creazione di tutti gli elementi del nostro gioco: i luoghi (location), i comandi verbali, le parole che verranno messe in bocca ai personaggi da noi creati, gli oggetti, i personaggi, la gestione dei file che conterranno i dati relativi al gioco, alla grafica e alla parte sonora. L'opzione *Play Adventure* permette, al termine delle operazioni, di provare la riuscita della nostra creazione.

Disponibile sul dischetto: Frac (15.000 lire)

AMIGA FANTASY PD

Una nuova ed interessantissima serie di dischetti è recentemente apparsa sulla scena del pubblico dominio di Amiga: il suo nome è Amiga Fantasy (prodotta dall'olandese UGA Software), e contiene ogni genere di software per gli appassionati di grafica, musica e programmazione. I dischetti della serie Amiga Fantasy sono distribuiti in esclusiva da AmigaByte e comprendono, nella maggior parte dei casi, materiale irreperibile altrove.

I dischetti MAXI MUSIC 1 e 2 raccolgono una serie di moduli musicali realizzati con Protracker ed Oktalyzer: il primo contiene due brani di notevoli dimensioni, intitolati "Sade in China" e "Mexiacano", che richiedono almeno 1 mega di memoria per essere eseguiti; in MAXI MUSIC 2 i pezzi sono invece tre, composti da Bas Kling: "First Experiences", "Channel 9" e "Melomusix part II".
Il disco MUSIC 1 (attenzione a non fare confusione con i nomi!) contiene quattro brani di R. Glerum, realizzati con Oktalyzer: "Earth", "Jamala", "Nescafe", e "Waterloo". Tutti i dischetti comprendono ovviamente anche il player necessario per l'esecuzione delle musiche.
La palma del miglior compositore di turno se l'aggiudica Bas Kling, almeno dal punto di vista dell'originalità dei pezzi, meno percussivi e "dance" di quelli di Glerum. In tutti i casi siamo comunque di fronte a musiche di qualità anche dal punto di vista tecnico: vale la pena di perdere un po' di tempo per sezionare i moduli con un editor ed accaparrarsi gli ottimi sample in essi contenuti.
E, a proposito di suoni campionati, non possiamo fare a meno di citare i due dischetti POWER SAMPLES 1 e 2: due proposte sicuramente graditissime per chi non dispone di un campionatore audio o, come più spesso accade, non ha degne "sorgenti sonore" alle quali attingere, ma conosce ed utilizza i numerosi software musicali su Amiga.
La UGA si è rivolta ad un compositore francese per avere quei campionamenti di qualità: Frederic Bellec, già autore dei brani presenti in MAXI MUSIC 1.
In POWER SAMPLES 1 troviamo 24 campionamenti di dimensioni piuttosto generose: "Cartoon1", ad esempio, occupa più di 60K; POWER SAMPLES 2 contiene ben 122 campionamenti, tra i quali spicca una infinità di percussioni.
La prima raccolta è sicuramente la più interessante, con una gamma di suoni difficilmente reperibili altrove. Quelli contenuti nel già citato "Cartoon1", come si può facilmente intuire, attingono al repertorio dei cortometraggi animati della Warner Bros. Tutti i sample si possono editare con l'ausilio di programi come "Audition", "Audiomaster", o dei vari Sample editor contenuti in programmi stile Pro-Noise-Sound-Tracker.
La serie Amiga Fantasy comprende anche dischetti pensati per gli amanti degli effetti speciali: sul disco DEMOS 1 trovano spazio le routine-capolavoro e i record grafici di ben cinque gruppi di "coders": Coma, RSI, Motion, The Hidden e Vision. Il campionario di effetti è uno dei più completi: testi scorrevoli, vettori 3D pieni, eserciti di punti animati, frattali e routine interattive.
Per quanto riguarda le animazioni, la demo "Hot Dots" offre una folle routine interattiva che inizialmente mostra un frattale 3D, generato a partire da uno bidimensionale ad una velocità sorprendente, e ricava dal relativo rilievo una superficie di punti scrollabile e ruotabile a piacimento. Concludono la demo una bandiera a 4 colori formata da 1200 punti ed un "effetto plasma" di sorprendente fluidità. "Can't Be" contiene invece ben 16 scritte sinusoidali scrollanti contemporaneamente, tutte ad un pixel alla volta.
Notevolissime sono anche le altre tre demo, tra cui l'interattiva "Vectors": inizialmente si può pensare di avere a che fare con i soliti vettori 3D pieni, con la possibilità di cambiarne la trasparenza e i colori, ma si scopre ben presto che le facce possono essere "plasmate" e che i vettori 3D possono deformarsi lungo impressionanti curve di Bezier dall'andamento sinusoidale ! Se credete di poter realizzare di meglio, ogni gruppo fornisce l'indirizzo al quale essere contattato per scambi di idee e di routine.
I tre dischetti FANTASY SPECIAL 1, 2 e 3 contengono una raccolta di utility per tutte le stagioni: ideata come pacchetto introduttivo a chi possiede da poco un Amiga, la collezione comprende copiatori, editor, compattatori, programmi di gestione per il modem, tool grafici ed ogni ben di dio per l'aspirante programmatore e per lo "smanettone".
E' invece veramente interessante per gli artisti il disco FANTASY SPECIAL 4, contenente un tutorial interattivo per "Deluxe Paint" che insegna raffinatissime tecniche per la realizzazione di logo, immagini, e font. Se vi siete sempre chiesti come ottenere certi effetti di rilievo o di ombreggiatura per dare un tocco di classe alla schermata di presentazione di un vostro programma, qui troverete le risposte ai vostri quesiti.
Infine, FANTASY SPECIAL 5 contiene una raccolta di programmi antivirus, ideali per proteggere il proprio Amiga da "infezioni" indesiderate.

Ogni dischetto costa lire 10.000.

IMAGE COLLECTION

Anche l'occhio vuole la sua parte: le raccolte di PD non fanno eccezione a questa regola, proponendo spesso dischetti costituiti unicamente da immagini IFF di svariata provenienza.
Il primo dei due dischetti presi in esame, intitolato "Rick Parks' Art Collection", risveglierà nell'utente attento il ricordo di qualcosa di già visto, proprio su una rivista per Amiga: Amiga World, per l'esattezza.
Ebbene sì: ecco a voi alcune copertine-capolavoro di Rick Parks, più altre immagini dello stesso autore, sempre bellissime e "artigianali". Siamo di fronte infatti ad una serie di opere tutte rigorosamente dipinte a mano (anzi, a mouse!): non dobbiamo lasciarci ingannare

da "Mickey", sicuramente una delle immagini più belle, che può sembrare un render tridimensionale: è disegnata anch'essa manualmente. La raccolta contiene nove disegni in formato IFF, a risoluzioni e modalità grafiche diverse: in Lores a 32 colori, in Hires-Overscan a 16, interlacciate e non; sempre, comunque, in modalità NTSC (da 320x200 o 704x480). La seconda antologia, intitolata "24 Bit Art", è invece riservata ai privilegiati possessori di schede grafiche a 24-bit: gli altri possono accontentarsi, dopo un'opportuna conversione, di un output video a 16 colori, ovviamente con conseguente perdita di qualità. Il disco contiene ben quindici immagini di autori vari, tutti grafici francesi che si sono avvalsi di "TV-Paint", famoso software di disegno a 32-bit, e di vari modelli di schede grafiche a 24-bit (Archos, Harlequin, ImpactVision, Vd2001, VisionA), per la creazione o il ritocco delle loro opere. Per riuscire ad includere in un unico disco quindici file che in origine occupano un megabyte a testa si è ricorsi alla compressione delle immagini in formato JPEG.
L'algoritmo JPEG (abbreviazione di Joint Photographic Experts' Group) è un nuovo formato studiato espressamente per la compressione di immagini: esso ottiene straordinari livelli di compattazione poichè elimina una certa quantità di dati dall'immagine senza degradarla visivamente. Nella maggior parte dei casi l'occhio umano non arriva a distinguere molti livelli di sfumature presenti nelle immagini a 24 bit e la conversione in JPEG può tranquillamente eliminarle senza che si noti la differenza.
Le immagini presenti in questo dischetto sono state convertite in formato JPEG con un fattore di compressione variabile tra 75 e 80% ottenendo così, nella peggiore delle ipotesi, un file compresso a 50 Kb senza apprezzabile decadimento della qualità dell'immagine! I file sono visualizzabili ed elaborabili dai software che possono comprimere e decomprimere in JPEG: "TvPaint", "AdPro", "Imagemaster", "Image Fx", etc. Alla qualità delle elaborazioni e alla ricchezza della gamma cromatica si affiancano la bellezza e il buon gusto di tutte e quindici le opere francesi, apprezzabili al di là della "potenza grafica" della quale si dispone sul proprio Amiga. Un'immagine vale comunque più di mille parole: per avere un esempio della qualità dei disegni contenuti in questi dischi, basta dare un'occhiata alle illustrazioni presenti in queste due pagine.

Disponibili sui dischetti: AmigaByte PD 159 e AmigaByte PD 160

KCOMMODITY 2.0

I computer Amiga dell'ultima generazione, ovvero quelli dotati della versione 2.0 o successiva del sistema operativo, hanno a disposizione una serie di programmi di utilità, ognuno dei quali può essere installato in memoria e mantenuto residente senza il rischio di interferenze con altri programmi con i quali si sta lavorando.
Il nome convenzionale assegnato a questo genere di programma è Commodity: alcuni di essi ("NoCapsLock", "Blanker", "AutoPoint", "FKey", etc.) sono presenti sul dischetto WorkBench nel cassetto Tools/Commodities. Tramite l'utility "CX_Exchange", sempre fornita di serie con il sistema operativo, si possono abilitare e modificare le caratteristiche delle Commodity eventualmente presenti in memoria.
Può però risultare a volte scomodo dover caricare diversi programmi separati per ottenere l'ambiente di lavoro a noi più congeniale: "KCommodity" è un'utility di provenienza tedesca che racchiude in un solo programma le caratteristiche di svariate Commodity, più molte altre funzionalità finora inedite. Per darvi un'idea delle potenzialità di questo utilitissimo programma, ci limitiamo a citare soltanto alcune delle sue funzioni più interessanti.
La funzione *Window Activation* permette di selezionare la modalità di attivazione delle finestre, da tastiera o da mouse. Si può fare in modo che le finestre diventino attive semplicemente spostandovi sopra il puntatore o premendo un tasto, senza richiedere un noioso doppio click.
Grazie a *Clock Display* abbiamo a disposizione un orologio ed un datario con diverse modalità di visualizzazione e due tipi di notazione (americana o tedesca), con ora, minuti, secondi e data, più giorno della settimana. C'è anche una sveglia, per tenere sott'occhio il tempo trascorso al computer o ricordarsi gli appuntamenti, e un timer che entra in funzione mentre si è collegati via modem, e calcola automaticamente la spesa della bolletta telefonica (utile per i modem-maniaci!)
L'immancabile *Memory Usage* visualizza la quantità di memoria Chip e Fast; la funzione *Screen/Mouse Blanker* è invece simile a quella offerta dalle Commodities del Workbench 2.0, permettendo però anche di far scomparire il solo puntatore del mouse alla pressione di un tasto e di lavorare in modalità *Dimmer* che, invece di oscurare completamente lo schermo, ne diminuisce la luminosità.
Window/Screen-Cycling facilita il passaggio tra schermi e finestre sovrapposte: clickando sul pulsante sinistro del mouse in combinazione con un tasto Amiga, si porta in primo piano la finestra sulla quale abbiamo posizionato il puntatore, mentre un click sul

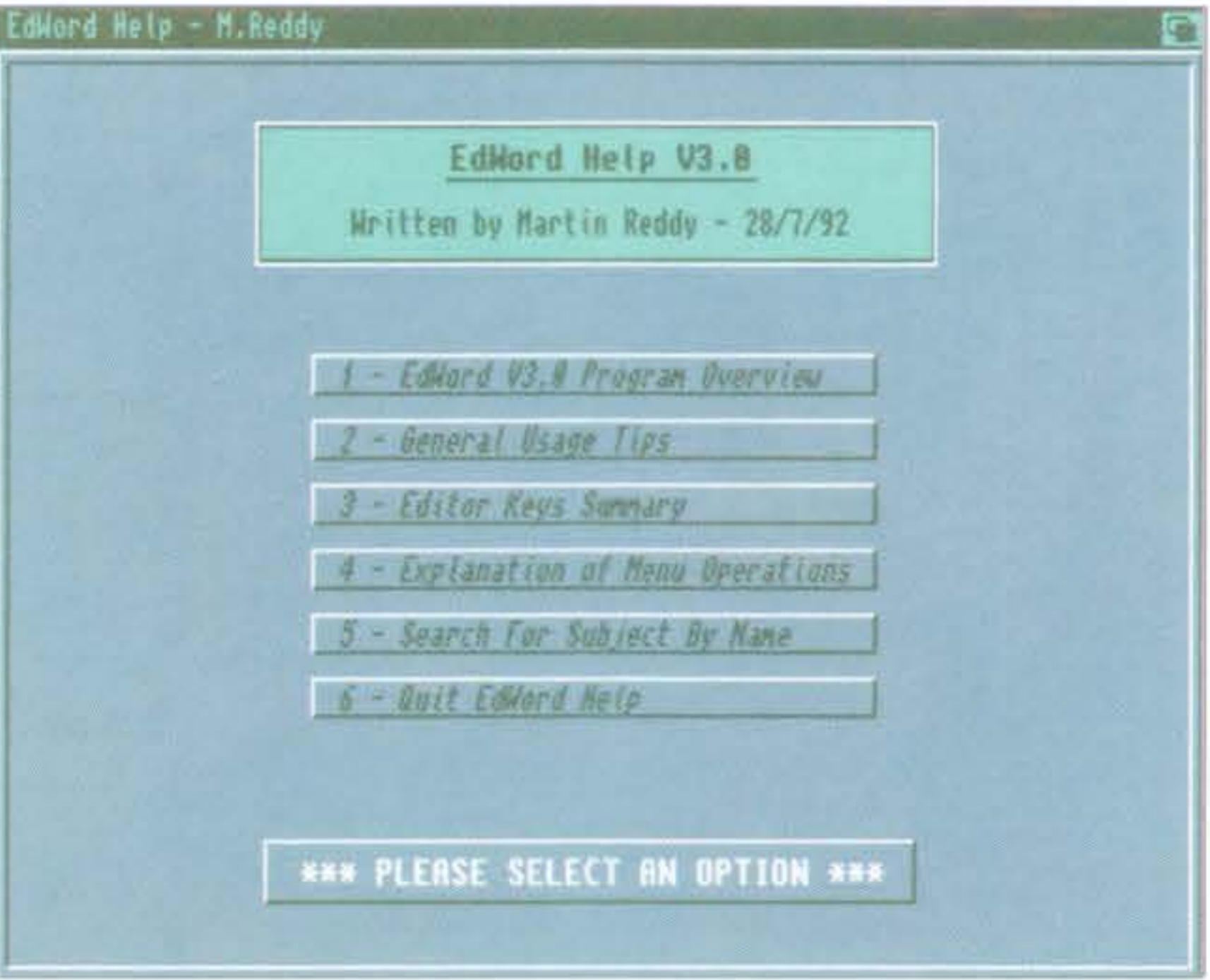
➡

*Ogni dischetto contenente i programmi PD recensiti in queste pagine costa (**salvo diversa indicazione**) lire 10 mila (13 mila per riceverlo espresso). Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato ad AmigaByte, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano, specificando sul vaglia il codice dei dischi (ad. esempio: AmigaByte PD 27) indicato sulla rivista ed i propri dati completi in stampatello.*

pulsante destro la manda dietro a tutte le altre.
KeyStroke Clicker fa sì che venga emesso un "click" (il volume del quale è regolabile a piacere) alla pressione di qualsiasi tasto, mentre *LeftyMouse* inverte le funzioni dei due tasti del mouse, per facilitarne l'impiego agli utenti mancini.
Comodissime per chi utilizza molto l'ambiente Shell le funzioni *ESC-WindowClose* e *HotKey Shell Start*: la prima permette di chiudere le finestre dotate di Close-gadget (quello in alto a sinistra, per intenderci) premendo semplicemente sul tasto ESC, mentre la seconda consente di aprire una Shell tramite una combinazione a piacere di tasti (che di default è Alt Shift S).
Con *Exploding Windows* si può far apparire un simpatico effetto di "zoom" nell'apertura e nella chiusura delle finestre, espandendo il bordo della finestra da un piccolo riquadro vuoto fino ad arrivare alle piene dimensioni della finestra aperta.
Si può specificare il numero dei frame (ossia il numero degli 'ingrandimenti'), per l'utilizzo su macchine lente.
La funzione *Mouse Accelerator* permette appunto di accellerare lo spostamento del mouse con un fattore che va da 2 a 10, inserendo anche un tempo di 'ritardo', con valori che vanno da 0 a 10.
I riquadri di configurazione di tutte le funzioni sono richiamabili tramite svariate hotkey (configurabili a piacere): inoltre, il requester principale di "Kcommodity" può essere richiamato in ogni istante clickando sull'Appicon installata dal programma sullo schermo del Workbench o selezionando l'opzione "KCX Main Window" che appare nel menu Tools.
Ricordiamo che "Kcommodity" è installabile solo su macchine con sistema operativo 2.0 o successivi.

Disponibile sul dischetto: AmigaByte PD 161

EDWORD 3.0

Già al primo colpo d'occhio "Edword 3.0", ennesimo programma commerciale (non PD) a basso costo della prolifica AmigaNuts United, non può essere definito il solito editor: basta scorrere velocemente le opzioni offerte dal menu principale e quelle presenti nei sottomenu per farsi un'idea della congerie di interessanti funzioni implementate, utili soprattutto a chi debba stendere sorgenti in un qualsiasi linguaggio di programmazione.
Nel menu *Project*, oltre che le solite opzioni di caricamento e salvataggio dei testi, c'è la possibilità di editare due documenti e di passare dall'uno all'altro con la funzione *Switch Docs*, in modalità *Full Screen* o *Split Screen* (avendoli, in quest'ultimo caso, entrambi a video per metà).
Nel menu *File* risalta subito, tra le consuete *Insert*, *Delete* e *Rename File*, la voce *Protection*, che permette di cambiare i bit di protezione dei nostri file senza uscire dall'editor; lo stesso menu consente di salvare i blocchi di testo tramite *Write Block*.
A proposito di blocchi di testo: con "Edword 3.0" se ne possono definire e trattare anche di verticali, grazie a *Vert Block Start* ed a *Vert Block End* dal menu *Edit*. Questa comoda funzione, che consente di spostare agevolmente colonne di testo, è solitamente reperibile soltanto su pochi editor commerciali tra i quali "Cygnus Editor".
Sempre sotto *Edit* troviamo la completa gestione dei blocchi, sia orizzontali che verticali, nonchè la gestione delle singole linee di testo, dalla cancellazione all'insert, fino alla stampa; decisamente interessante l'opportunità offerta di vedere il contenuto della clipboard grazie all'opzione *View Clipboard*.
Il menu *Search* offre una completa serie di funzioni di ricerca che vanno dai consueti *Find* e *Find/Replace* fino alla definizione di tre posizioni nel testo (*Set Mark 1,2,3*) alle quali si può accedere direttamente in ogni momento (*Jump to Mark 1,2,3*). Risulta utile anche l'inconsueta funzione *Goto Byte Offset*, che permette di posizionarsi su un byte desiderato all'interno del file che si stà editando.
Per i più smaliziati segnaliamo, sempre sotto il menu *Search*, l'opzione *Hex Search* che consente di trovare una stringa espressa in valori esadecimali: il requester di ricerca s'incarica di visualizzare, per il valore esadecimale impostato, il corrispondente carattere Ascii.
La funzione *Match Brackets* torna particolarmente utile ai programmatori in linguaggio C che possono, una volta posizionatisi su di una delle parentesi che inaugura o conclude una routine all'interno del loro programma, trovare immediatamente l'altra parentesi di livello corrispondente: data una stringa d'esempio di questo tipo "(( ))", *Match Brackets*, una volta posizionato il cursore sulla prima parentesi aperta, porterà il cursore sull'ultima parentesi chiusa.
Altrettanto ricco di funzioni è il menu *Utilities*, che permette di definire e di richiamare fino a tre comandi personalizzati attraverso *Define Commands* ed i relativi *User Command 1,2,3*; anche i tasti funzione sono definibili con *Define F-Keys*.
Sempre per i programmatori va segnalata la possibilità di personalizzare l'indentazione del sorgente, basandosi su una serie di keyword contenute all'interno di un file personalizzabile, o ricorrendo ad un indent per simboli; tutto questo con *Text Casing*.
Insert Ascii, sempre dal menu *Utilities*, consente di inserire un carattere qualsiasi ricorrendo ad una tabella che visualizza l'intero set Ascii completo dei relativi valori numerici: utile per inserire nel testo vocali accentate o simboli di alfabeti stranieri che non compaiono sulla nostra tastiera.
Lower ed *Uppercase Word* s'incaricano,

infine, della conversione di una stringa in caratteri maiuscoli o minuscoli. Il menu *Tools* offre una serie di interessanti funzioni statistiche, da quelle che forniscono il conteggio delle parole e dei byte di un documento (*Word Count*) o delle ricorrenze di un singolo termine all'interno di un testo, alla calcolatrice (*Calculator*). Troviamo poi la funzione *Sort Block*, che riordina alfabeticamente le stringhe all'interno di un blocco di testo e, buon'ultima, la funzione *Undo*, che riporta una stringa alla sua condizione originale dopo un eventuale editing errato.
"Edword 3.0" è accompagnato da "EdwordHelp", una guida completa su tutte le funzioni del software, facilmente consultabile per indici o con la ricerca per argomento.

Disponibile sul disco: EdWord (15.000 lire)

JCGRAPH

Il software che vi proponiamo in questa sintetica recensione meriterebbe uno spazio più ampio viste le capacità e la qualità del prodotto. Il disco 671 dell'ormai celeberrima libreria di Fred Fish contiene la versione demo di "JCGraph", un programma shareware che si propone come software per "business graphics" (grafici statistici e commerciali) di alto livello, paragonabile alle soluzioni implementate in questo campo su piattaforme MS-DOS e Mac.
"JCGraph" permette di tracciare ogni sorta di grafico a due e tre dimensioni e di salvarlo in una miriade di formati diversi. La versione disponibile al momento non consente di gestire file provenienti da tabelloni elettronici ma Jean Christophe Clement, l'autore canadese, promette l'implementazione di nuovi formati non appena il programma riscuoterà un po' di successo e gli arriverà un numero sufficiente di registrazioni.
La qualità e la varietà dei grafici ottenibili sono facilmente intuibili dalle immagini che accompagnano questo testo; simili risultati si possono produrre molto velocemente, grazie alla accuratezza e alla velocità della interfaccia di gestione. La filosofia di "Jcgraph" è molto semplice: basta editare un file ascii contenente tutti i dati relativi al nostro grafico, caricarli nel programma vero e proprio e deciderne la rappresentazione grafica più efficace.
Il file di dati deve essere di tipo *comma-delimited*, ovvero con i valori delimitati da virgole, mentre i file contenenti le descrizioni dei grafici, bidimensionali e tridimensionali sono a loro volta editabili come normali testi Ascii, permettendo la modifica dei font impiegati, specificandone il nome e le dimensioni. "JCGraph" mette a disposizione diciannove tipi di grafici diversi, i cui file relativi si trovano nella directory *GraphType*, tutti con estensione ".grf".
La pagina di lavoro del programma contiene tre finestre: quella di *Preview*, che mostra in tempo reale le impostazioni prospettiche che avremo determinato nella *Control Panel Window*, dove possiamo ruotare il grafico sui tre assi e cambiarne la prospettiva; per ultima, la *Render Window* visualizza finalmente il risultato finale a colori.
I colori sono modificabili alla voce *Color* del menu *Edit*, consentendo di scegliere la rappresentazione anche a toni di grigio, particolarmente utile per un output a video il più possibile fedele a quello su stampante.
Per quanto riguarda l'output, "JCGraph" supporta diversi formati tra i quali, oltre al consueto *IFF ILBM*, spiccano l'*EPSF* (Encapsulated PostScript) a colori o a toni di grigio, ed i meno comuni *3D Geo* e *Draw2000*. I file EPSF possono essere direttamente mandati alle stampanti che supportano il linguaggio PostScript (in genere le laser) o importati in un programma di DTP (come "Professional Page").
Il formato 3D Geo consente invece di caricare i grafici, sotto forma di oggetti bidimensionali o tridimensionali, all'interno di molti software di rendering, quali "3D Professional", "Lightwave" e "Vertex". Infine, il formato Draw2000 risulta compatibile, oltre che con il programma "Aegis Draw 2000", con "Pagestream" e con "Professional Page".
"JCGraph" può funzionare su di una configurazione minima, come un Amiga 500 con 512Kbyte di memoria ed un floppy, ma è vivamente consigliata l'implementazione su una macchina accellerata, dotata di 1.5 Megabyte di ram ed hard-disk. La somma da inviare per registrare "JCGraph" è di 40 dollari (la versione dimostrativa purtroppo non salva le immagini): inoltre l'autore promette per il futuro una versione potenziata, dotata di porta AREXX e supporto dei font Compugraphics.

Disponibile sul dischetto: Fish 671

QUIKSILVER PINBALL

I giochi tradizionali sono tornati di moda, e l'AmigaNuts ci offre questa volta una simulazione senza troppe pretese del celeberrimo gioco del flipper: "QuikSilver". Vi state chiedendo perchè diciamo "di poche pretese"? Non è tanto per la veste grafica, sufficientemente attraente e varia, che offre quattro differenti tipi di flipper su cui giocare: QuikSilver, appunto, dal look fantascientifico e freddo; Long Horn, simpaticamente western; Aztec Sun, dai vivacissimi colori; e Mars Mission, con sfondo stellato e grafica da "spara e fuggi" spaziale. Non ci lamentiamo neanche per la parte sonora che, benchè non particolarmente impressionante, è diversa per per ognuna delle quattro versioni del flipper e risulta più che adeguata. Quello che

veramente stupisce di "QuikSilver" è il movimento della pallina, che sembra a volte dotata di vita propria ed altre volte attratta da un magnete o soggetta ad una forza di gravità diversa da quella alla quale siamo abituati.
Trattandosi di un aspetto fondamentale del gioco, dal quale dipende il realismo della simulazione, non si tratta di un difetto da poco: nè è sufficiente a compensarlo il basso costo del programma.
Un vero peccato, poichè il gioco appare comunque vario e divertente e lo sforzo dei programmatori nel cercare di inventare nuove variazioni sul tema del flipper avrebbe meritato di più.
I comandi di "QuikSilver" sono gli stessi di "Pinball Dreams", il gioco diventato ormai il punto di riferimento con il quale le simulazioni di flipper devono confrontarsi.

Disp. sul disco: QuikSilver (20.000 lire)

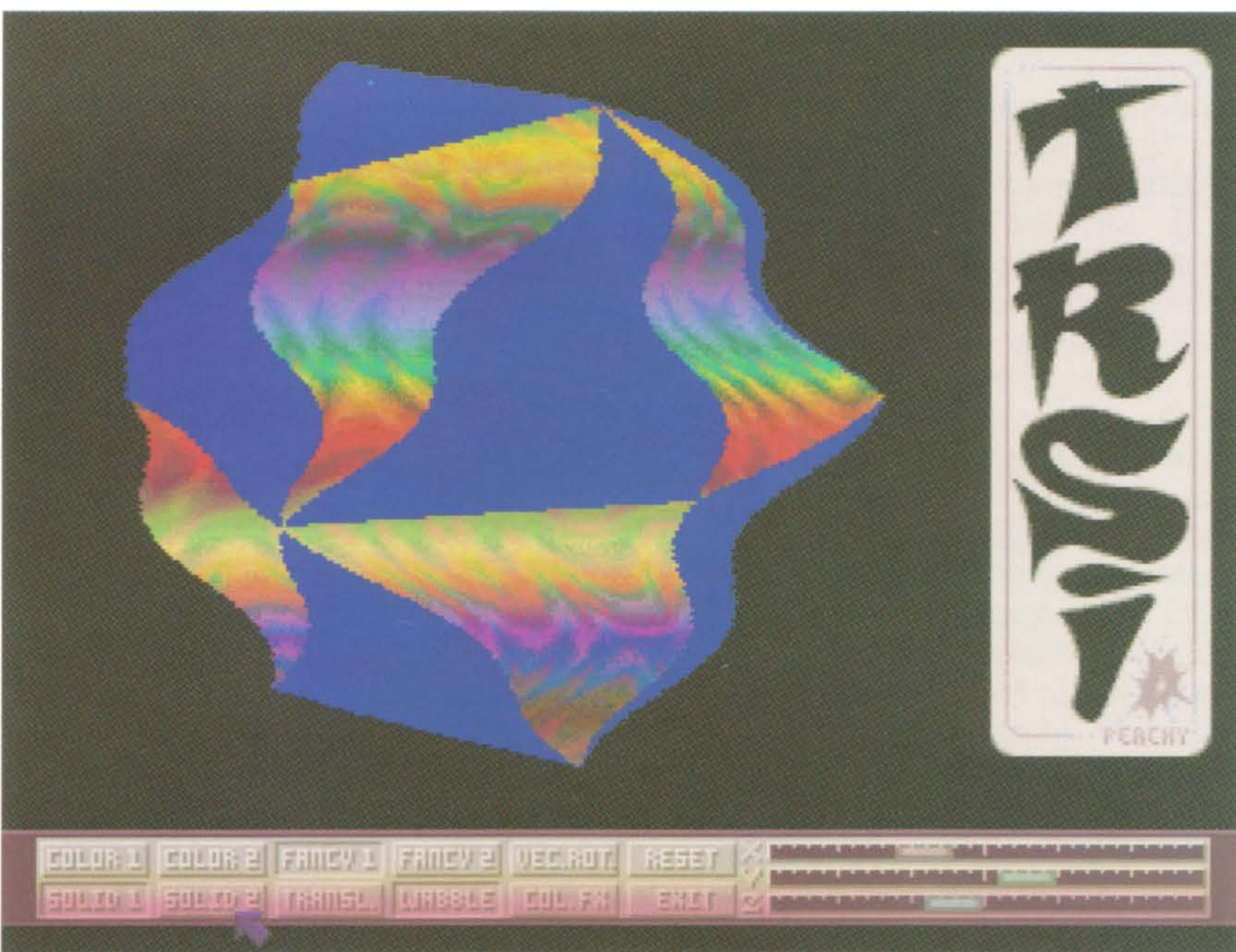
NEWSFLASH 27

Il numero 27 della rivista su disco NewsFlash della UGA Software merita di essere attentamente consultato non solo per il software PD messe a disposizione, ma anche per le interessanti considerazioni contenute nell'editoriale.
C'è il rischio di poter recensire per voi in futuro soltanto pochi altri numeri di Newsflash: nei prossimi mesi questa preziosa pubblicazione rischia infatti di chiudere i battenti.
Le cause sono diverse e comprensibili:la diffusione di copie pirata delle rivista in diversi Paesi, l'abbandono della scena Amiga da parte di molti dei primi collaboratori e sviluppatori, che hanno preferito dedicare altrimenti il proprio tempo (allo studio, alle donne e, orrore, ai PC MsDos!). Meditate gente, meditate....
Tralasciamo le note dolenti per riassumere velocemente il contenuto di questo "crepuscolare" numero 27. Sui primi due dischi trovano spazio una serie di interessanti utility PD, tra le quali sottolineiamo la presenza del celebre copiatore "SuperDuper" del nostro connazionale Sebastiano Vigna, e due interessanti antivirus, "VirusZ" e "LVD"; quest'ultimo, in particolare, serve ad identificare i linkvirus, ovvero quelli che si annidano all'interno dei programmi invece che nel bootblock dei dischetti, e per questo motivo risultano assai più pericolosi e difficili da scovare degli altri.
Seguono poi "ProPacker", che ci permette di compattare i moduli creati con "Protracker" mantenendoli sempre eseguibili con un apposito player; e "Aprf", che ottimizza la stampa dei testi, consentendo l'inserimento di note a piè di pagina o di intestazioni, e formattando l'output anche su più colonne.
Come sempre, una parte della pubblicazione è dedicata alle demo-grafiche e sonore, che occupano interamente il terzo disco: questa volta il contenuto musicale consiste in ben nove brani, tra i quali quattro interessanti conversioni da Commodore 64 (il mitico SID!).
La grafica è rappresentata dalla demo del mese, "Leander", da un'animazione piuttosto semplice, "Flying Bird", e da due immagini statiche: "Ham Bay" e "3d Logo".
Tra le news dedicate all'hardware prodotto in Europa spiccano due interessanti trafiletti sulla scheda accelleratrice della tedesca BSC, basata sul 68030 a 50 Mhz, e sul digitalizzatore video a colori in tempo reale VLab della Macro Systems, sempre di produzione teutonica.

Disponibile sui dischetti: NewsFlash 27 (tre dischetti, 22.000 lire)

AMIGA CODERS CLUB 25

Il numero 25 della rivista su disco inglese Amiga Coders Club offre una serie particolarmente ricca di sorgenti in assembly e di utility da decompattare con il solito PowerPacker: la quantità di materiale, una volta scompattato, occupa ben due dischetti. Per quanto riguarda i sorgenti segnaliamo i contributi di Marc Bateson, Martin McKenzie e Mark Meany, che si sono impegnati a fornire consigli ed esempi sulla gestione dei *bob*, con animazioni controllabili da joystick, routine di scrolling verticale ed un interessante screen builder. Tra i tutorial, degno di nota quello sui frattali di Dave Edwards, mentre sul versante hardware Paul Kent affronta l'argomento delle routine per l'accesso diretto ai dischi e per la gestione della memoria. Particolarmente interessante è il versante delle utility, tra le quali spiccano: "PPlink", che gestisce il linkaggio dei file di "PowerPacker"; "Dis", un interessante disassemblatore con una propria libreria a corredo; ed infine "Lh", un software di crunching e decrunching che sembra quasi offrire prestazioni migliori dello stesso "PowerPacker". Ogni dischetto di Amiga Coders Club include i *doc* (in inglese) contenenti tutto quel che c'è da sapere a proposito delle varie routine e del loro utilizzo. Per a chi si affaccia per la prima volta alla programmazione in Assembly, è consigliabile l'acquisto anche dei precedenti numeri di ACC, descritti all'interno del file "Acc_index.doc".

Disponibile sul disco: ACC 25 (12.000 lire)

microdeal

VideoMaster

Uno straordinario prodotto in grado di fungere contemporaneamente da digitalizzatore audio e video in tempo reale, ad un prezzo veramente conveniente.

di GABRIELE DORFMANN

Proponendo **Video-Master**, l'inglese Microdeal offre una combinazione hardware e software che farà la gioia di molti utenti Amiga, imbarazzati dalla prospettiva della doppia spesa per l'acquisto di un campionatore audio e di un digitalizzatore video. VideoMaster è un prodotto "*all in one*", definito dalla stessa casa produttrice, sulla confezione, "Integrated Multimedia Video & Audio Sampler".

Il software a corredo consente inoltre di produrre velocemente sequenze con grafica e sonoro opportunamente temporizzati, realizzabili altrimenti con gran dispendio di tempo e di denaro, laddove si ricorra a diversi programmi per il montaggio dell'animazione e dei campionamenti audio. Con VideoMaster invece la cosa è subito fatta: lo stesso hardware ed un solo software per fare tutto questo in economia e con estrema facilità !

Chi non ha mai provato effettivamente a realizzare animazioni digitalizzate con relativa colonna sonora rischia di non afferrare l'importanza di un accessorio in grado di campionare immagini e dialogo allo stesso tempo: ma se siete tra coloro che hanno trascorso notti insonni nel tentativo di sincronizzare il movimento delle labbra di un personaggio sullo schermo con la sua voce digitalizzata separatamente, saprete apprezzare i vantaggi offerti da VideoMaster.

COME FUNZIONA

Esternamente il prodotto ha l'aspetto di uno scatolotto color caffelatte, da connettere al bus sulla sinistra di Amiga 500 o 500plus. La parte posteriore ospita due ingressi RCA (uno per il video composito ed uno per l'audio) e due trimmer per la regolazione del contrasto e del livello del nero.

La confezione contiene un dischetto con il software e tre filtri colorati da utilizzare (unitamente ad una telecamera) nelle digitalizzazioni video a colori. Un libretto in lingua inglese di ottanta pagine costituisce l'esauriente manualistica del VideoMaster, il cui utilizzo è così facilmente intuitivo da poterne quasi fare a meno.

Il digitalizzatore video può produrre immagini in diverse risoluzioni, da quella bassa (320 per 256 punti) a quella alta (640 per 256 punti), anche interlacciate, a 16 colori o scale di grigio fino alla modalità HAM con 4096 colori. Si può operare in tre modi: il più semplice utilizza, per la visualizzazione, un quarto di schermo in modalità monocromatica e permette di digitalizzare sequenze in tem-

po reale, fino ad un massimo di 30 frame al secondo.

A tutto schermo, con rappresentazione a scala di grigi, si deve poter disporre di un'immagine statica, fornita dalla telecamera o da un videoregistratore con un buon fermo immagine. Per ottenere immagini a colori si devono digitalizzare separatamente le tre componenti cromatiche fondamentali: rosso, verde e blu. Utilizzando una telecamera, basterà anteporre all'obiettivo un filtro colorato per volta, fra quelli forniti nella confezione del VideoMaster.

SPLITTER OPZIONALE

Per ottenere le tre componenti colorate dall'input video proveniente da un videoregistratore, non potendo intervenire otticamente con dei filtri, si deve far uso di uno **splitter**, da acquistare separatamente. Esso consiste in un dispositivo che scompone il segnale video composito nelle tre componenti RGB (il termine "splitter" deriva dal verbo inglese "to split", che significa appunto "dividere).

Non si tratta di un genere di apparecchiatura molto costoso: sul mercato è disponibile uno splitter prodotto dall'inglese **Rombo**, che dovrebbe servire perfettamente allo scopo.

Sul versante audio, il campionatore monofonico lavora con una frequenza massima di 16KHz. Siamo lontani, sulla carta, dalla qualità sonora di un CD: ma l'hardware è più che adeguato per digitalizzare l'input di un microfono o di una telecamera.

IL SOFTWARE

Sul dischetto fornito con VideoMaster troviamo, all'interno del cassetto **Video**, il programma principale e le utility "**Vidiplay**" (per la visualizzazione delle sequenze create), "**Makedisk**" e "**Install.HD**", usate per l'installazione del software rispettivamente su dischetto e su hard-disk. Nello stesso cassetto abbiamo a disposizione una piccola sequenza dimostrativa, contrassegnata dall'icona "Demo.VSQ", molto semplice, ma che ci mostra efficacemente le capacità del prodotto.

Una volta avviato, il programma "**VideoMaster**" visualizzerà la schermata di lavoro suddivisa in tre settori, occupati da una finestra quadrata sulla sinistra, per la visualizzazione del video-input; da un'altra finestra posta nella parte inferiore, per il monitoraggio dell'audio; e da una terza finestra sulla destra, riportante di volta in volta il contenuto dei quattro menu principali: **VIDeo**, **AUDio**, **SEQuencer** e **SYStem**.

HOME MOVIES

Per verificare il funzionamento del digitalizzatore abbiamo ricavato gli input video ed audio da un'unica sorgente: una telecamera in bianco e nero **Sony Hi-8**, gentilmente fornitaci dalla BGC di Milano. VideoMaster, come abbiamo detto, consente infatti di registrare contemporaneamente grafica e sonoro: tutti i camcorder, disponendo di un microfono incorporato, costituiscono in questo senso la soluzione ideale.

Una volta collegate le due uscite RCA (audio e video) della nostra Sony alle rispettive entrate sul digitalizzatore, con dei cavi abbastanza lunghi da permettere l'installazione della telecamera su un cavalletto, è bastato clickare sull'opzione **Watch** del menu **Video**, per vedere magicamente apparire nella finestra sulla sinistra dello schermo quello che stavamo inquadrando in quel momento.

VideoMaster rappresenta la soluzione più economica per realizzare animazioni e presentazioni audio/video senza fatica e con ottimi risultati.

La visualizzazione è monocromatica, ed occupa una porzione corrispondente ad un quarto di schermo, ma vedere in tempo reale il nostro input video è comunque impressionante, specialmente quando si pensa che così come lo vediamo, possiamo registrarlo in memoria, con identica fluidità, impostando un numero sufficiente di frame al secondo.

Sempre con la funzione **Watch** si possono verificare immediatamente le regolazioni del contrasto e del livello del nero, fino ad ottenere una visualizzazione che ci soddisfi.

Per il monitoraggio dell'input sonoro bisogna selezionare l'opzione **Listen** dal menu **Audio**: a questo punto sentiremo, attraverso gli altoparlanti del monitor collegato ad Amiga, l'audio proveniente dal microfono del camcorder e ne vedremo la relativa forma d'onda nella finestra in basso sullo schermo. Dopo questi preliminari potremo finalmente registrare la nostra prima sequenza: per l'occasione chiederemo la collaborazione di un amico che dirà qualcosa davanti alla telecamera.

Il modo più semplice per ottenere una sequenza è

Il menu Audio comprende le opzioni per agire sui suoni campionati tramite VideoMaster. La frequenza massima di digitalizzazione è 16KHz.

quello offerto dalla digitalizzazione in contemporanea di grafica e sonoro: subito sotto la finestra **Video** troviamo le due opzioni **Rec.Film** e **Play film**, rispettivamente per la registrazione e per il successivo playback della sequenza appena creata.

La qualità audio del film ottenuto in questa modalità non raggiunge i livelli del campionamento separato del solo sonoro, che può essere opportunamente ottimizzato dalle funzioni offerte dal menu **Audio**.

L'animazione grafica, invece, soddisferà pienamente chiunque, vista la fluidità che si può ottenere avendo settato un numero sufficiente di frame al secondo dal menu Video.

PROBLEMI DI MEMORIA

La lunghezza e la qualità dei film sono, com'è logico, condizionate dalla quantità di memoria a disposizione; se abbiamo settato una velocità di registrazione video di 8 frame al secondo ed una frequenza di campionamento di 16Khz, avremo: 8,000 byte (occupazione di memoria di un singolo frame) per 8 (numero di frame al secondo) più 16000 byte (occupazione di memoria del sonoro) = 80 Kbyte al secondo occupati su disco!

E' impossibile digitalizzare direttamente su disco invece che in memoria, una limitazione che non dipende dal "VideoMaster" ma dalla velocità alla quale le informazioni devono essere memorizzate: sarebbe impossibile, su un normale Amiga 500, salvare su disco un numero così elevato di immagini grafiche al secondo.

Il menu Sequencer consente di combinare e montare diverse sequenze video, variandone anche singolarmente la velocità.

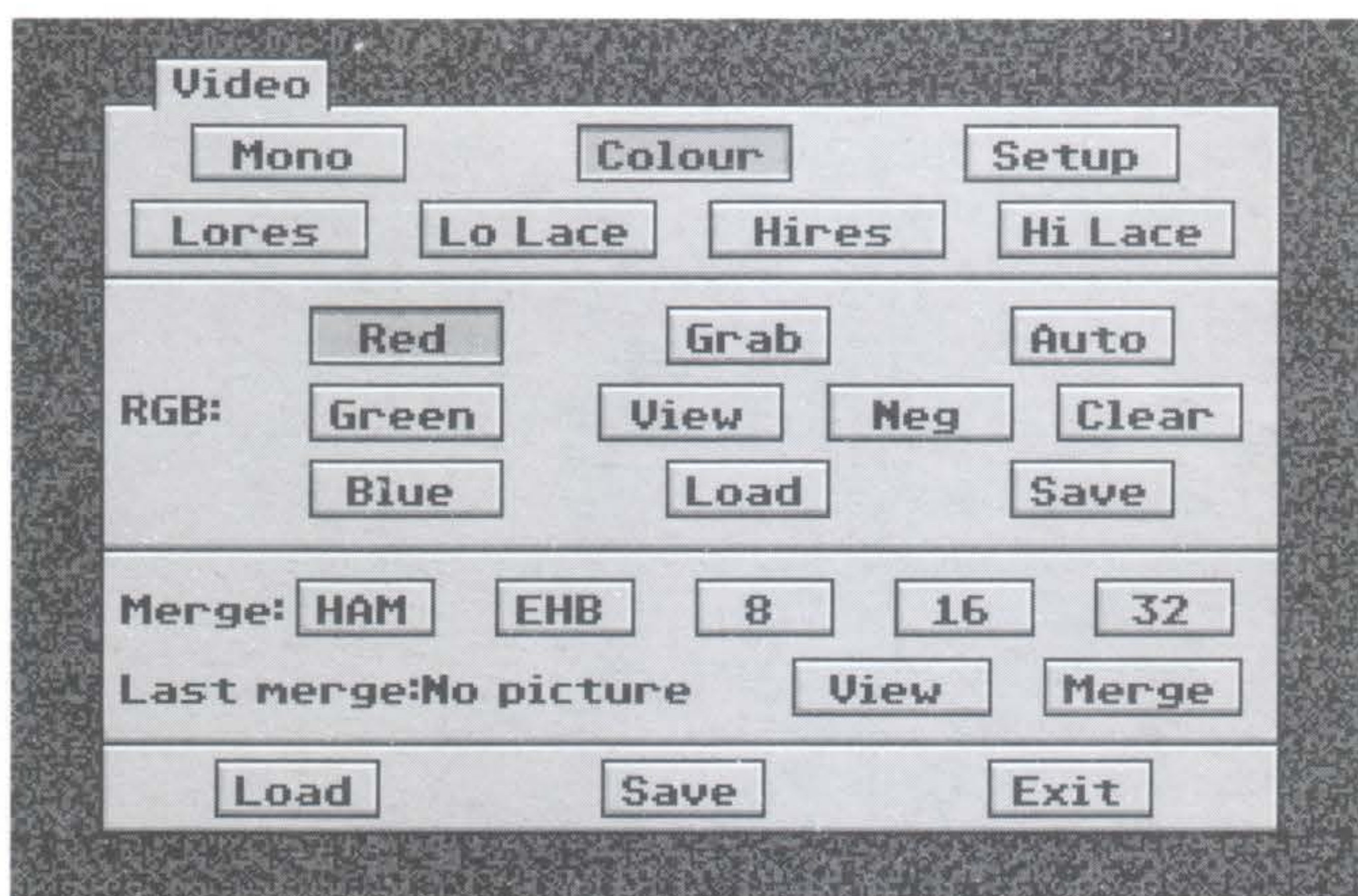
FULL MOTION VIDEO

Lo stesso discorso vale per l'operazione inversa, ovvero il *playback* delle animazioni: data la lentezza del caricamento da disco, per poter essere visualizzate le sequenze devono essere preventivamente caricate per intero in memoria.

A questo proposito è bene ricordare che la realizzazione del cosiddetto **Full Motion Video**, cioè del salvataggio e soprattutto della visualizzazione di sequenze digitalizzate in tempo reale (a tutto schermo o in parte di esso), è uno dei traguardi al quale moltissimi sviluppatori hardware e software, che operano nel settore multimediale, mirano da tempo. Esiste infatti un apposito organismo, chiamato **MPEG** (**Motion Pictures Experts Group**) che opera per definire gli standard necessari al raggiungimento di questo obiettivo sul massimo numero di piattaforme possibili.

GIRIAMO IN TECHNICOLOR

Per salvare il nostro film su disco dobbiamo clickare con il mouse sull'opzione **Save** del menu Video; a questo punto possiamo scegliere tra due formati di archiviazione: con la sola grafica, producendo così un file con estensione "**.vid**", oppure con grafica e sonoro, in un file con estensione "**.flm**".

Le singole immagini della sequenza possono essere salvate come normalissime IFF, dopo aver selezionato l'opzione **Save Pic**, sempre dal menu Video.

Tramite questo riquadro si possono effettuare digitalizzazioni a colori, impiegando opportunamente i filtri colorati.

Per quanto riguarda la digitalizzazione a colori a piena pagina dovremo disporre fondamentalmente di due elementi: un'immagine stabile ed un segnale video "pulito". La stabilità dell'immagine è facilmente ottenibile se s'intende utilizzare come input video una telecamera, mentre risulta meno facile se si dispone di un videoregistratore con fermo immagine non digitale. La maggior parte dei VTR sul mercato ne è comunque fornita; altri dispongono in ogni caso di un ottimo *still-frame* (fermo immagine), da regolare a dovere con la funzione di tracking. La pulizia del segnale è garantita dalla qualità e dalla lunghezza dei cavi utilizzati, e dalle tarature eseguibili sul dispositivo che utilizziamo come input video.

Per le ragioni che abbiamo già descritto, non disponendo di uno splitter elettronico da collegare al videoregistratore, l'unico modo per ottenere velocemente immagini a colori è quello di ricorrere ad una telecamera e ai tre filtri colorati forniti con il prodotto: l'immagine di apertura che ritrae il VideoMaster collegato ad un nostro A500 Plus è stata realizzata in questa maniera.

I TRE FILTRI

Dal menu Video selezioniamo l'opzione **Full Screen**: apparirà una finestra contenente le opzioni per la scelta di una delle due modalità di digitalizzazione, **Mono** o **Colour**, e della relativa risoluzione (**Lores**, **Lores Lace**, **Hires**, **Hi Lace**).

Scegliendo **Colour** la finestra verrà riempita nella parte centrale da una serie di nuove opzioni, tra le quali spiccano le tre voci **Red**, **Green** e **Blue**, per la selezione della componente cromatica da digitalizzare al momento, e le due opzioni **Grab** e **View**. Dopo aver clickato su **Green** e poi su **View** avremo a video il monitoraggio a pieno schermo, in sedici sfumature di verde, di quello che la telecamera sta riprendendo: a questo punto regoliamo, agendo sui due trimmer, il contrasto e il livello del nero fino ad ottenere una definizione accettabile dell'immagine.

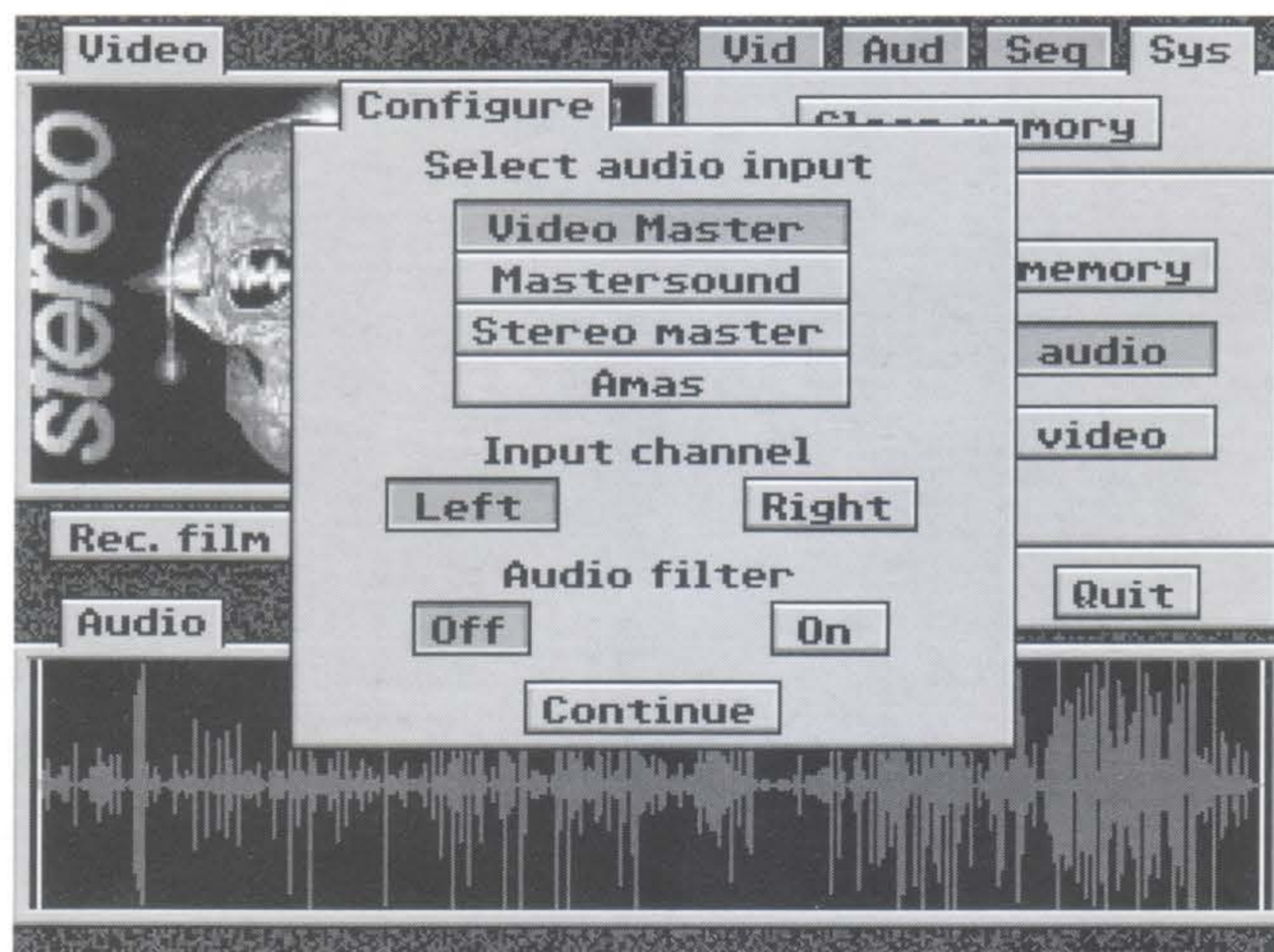
Fatto questo, basterà clickare su **Grab** per ottenere la digitalizzazione della prima componente; poi, con la stessa modalità, si passerà alle altre due. E' bene ricordare che il VideoMaster è un digitalizzatore e non un **frame-grabber**, ossia non cattura istantaneamente l'immagine proveniente dall'input video ma ne effettua una lenta scansione. La digitalizzazione richiede alcuni secondi, durante i quali occorre mantenere perfettamente immobile la telecamera.

TRE IMMAGINI IN UNA

Una volta salvate in memoria, le tre immagini dovranno essere miscelate in una modalità grafica a scelta tra le cinque disponibili alla voce **Merge**: HAM, EHB, 8, 16 e 32 colori.

Se utilizziamo l'alta risoluzione, interlacciata o meno, potremo al massimo ottenere 16 colori; operando invece in bassa risoluzione, anche interlacciata, possiamo arrivare (grazie alla modalità HAM) a ben 4096 colori. Fatto questo, possiamo finalmente salvare la nostra IFF su disco con l'opzione **Save**, o ammirarla subito clickando su **View**.

Sostanzialmente il meccanismo è molto simile a quanto accadeva utilizzando i vecchi "**DigiView**" della NewTek e "**Vidi**" della Rombo: la differenza principale risiede, oltre che nel-

La sezione dedicata all'Editing permette di visualizzare e manipolare i singoli fotogrammi di una sequenza. Il risultato finale, una volta salvato, può essere mostrato indipendentemente da "VideoMaster" tramite l'utility "VidiPlay".

Se la qualità del campionatore audio incluso in VideoMaster non vi sembra sufficiente, potete impiegarne uno stereofonico esterno.

la capacità di digitalizzare anche l'audio, nella maggiore semplicità del software di gestione, veramente molto curato.

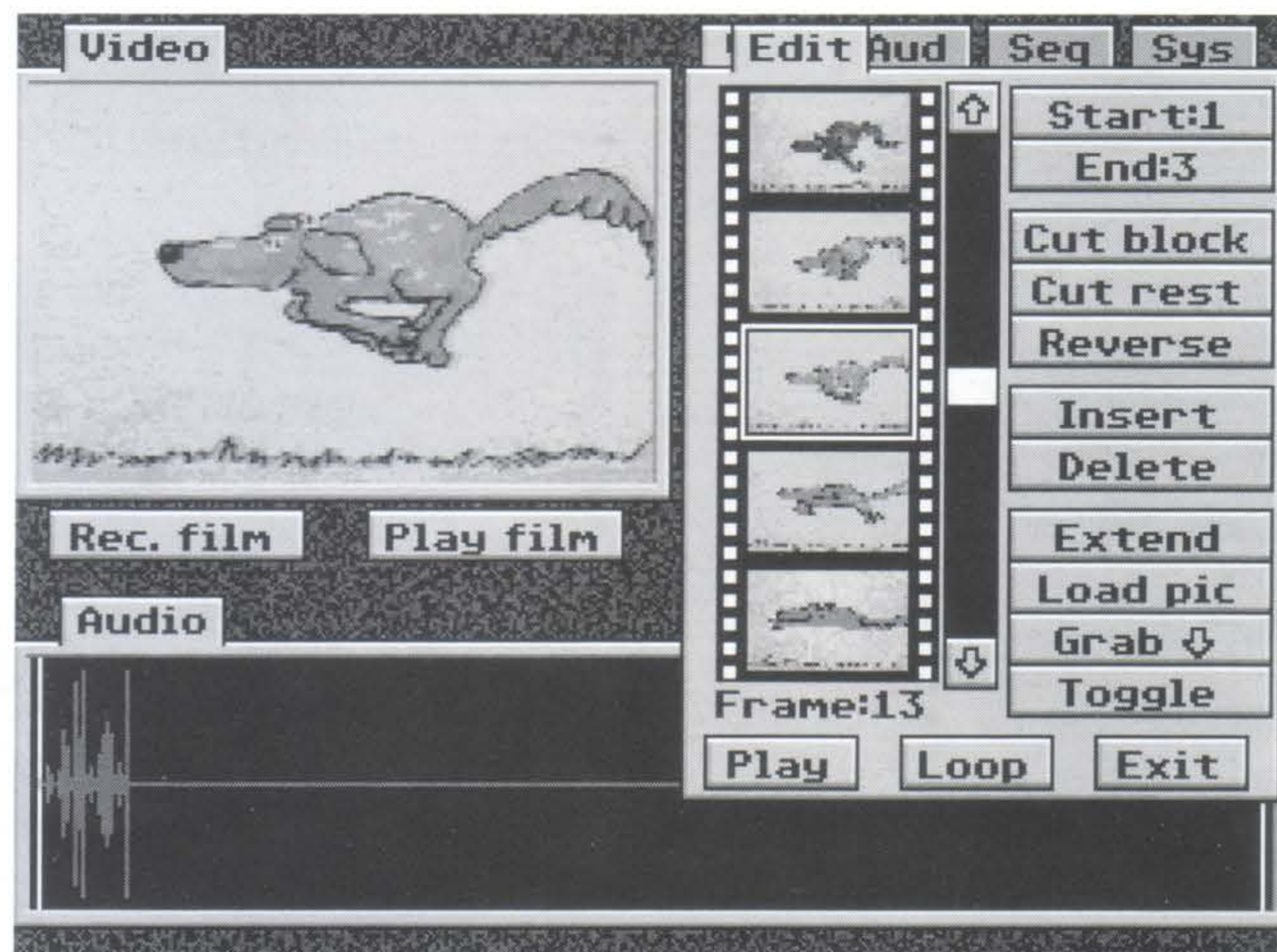
E NON FINISCE QUI...

Il software allegato al VideoMaster offre tantissime altre opzioni per l'editing delle sequenze grafiche e sonore, per la gestione del campionatore audio e per la configurazione del sistema, ma in questa prova ci siamo soprattutto soffermati sulla verifica della funzionalità dell'hardware: sviscerare in profondità il programma meriterebbe lo spazio di un altro articolo.

E' comunque importante ribadire la facilità che caratterizza l'utilizzo del software e dell'hardware, grazie a cui si ottengono ottimi risultati nel giro di poche ore.

VideoMaster è il primo prodotto che permette di realizzare veri e propri "filmini" in tempo reale con un semplice Amiga 500: è inevitabile dover accettare, da un prodotto di questa categoria di prezzo, qualche compromesso in termini di qualità, ma il giudizio complessivo è più che positivo.

Sia l'hardware che il software funzionano senza problemi su qualsiasi versione di Amiga 500, indipendentemente dal chipset e dalla versione di sistema operativo installati.

L'aspetto più debole di VideoMaster è rappresentata dal campionatore audio (monofonico), ma la MicroDeal previdentemente ha incluso nel software la possibilità di supportare direttamente altri tre sampler esterni ("**Amas**", "**MasterSound**" e "**StereoMaster**", sempre della stessa casa).

Un lieve problema è costituito dal fatto che il connettore di VideoMaster non è passante: ovvero, una volta inserito, non permette di aggiungere altre periferiche al bus laterale di Amiga 500 (come ad esempio hard disk); esistono però in commercio adattatori che sdoppiano il connettore e dovrebbero risolvere l'inconveniente.

Il formato delle animazioni generate da "VideoMaster" purtroppo non è standard Anim; ma l'utility "VidiPlay" inclusa nel pacchetto è liberamente distribuibile, nel caso vogliate far circolare demo di vostra creazione.

Il VideoMaster infatti si rivolge proprio ai realizzatori di demo ed a coloro che creano presentazioni multimediali. Per il momento è disponibile soltanto la versione per Amiga 500, ma dovrebbe essere imminente anche la commercializzazione di una versione interna su scheda per Amiga 2000/3000.

La rivista inglese "CU Amiga", presentando il VideoMaster in termini molto lusinghieri, lo ha definito "la periferica più divertente mai vista per Amiga": non possiamo che associarci pienamente a questo giudizio. ❑

VideoMaster
(lire 199.000)
è distribuito da
ComputerLand S.r.l.
Via Cenisio 55/C
20154 Milano
Tel. 02/33.10.42.36

Un tris di schede

Un controller SCSI II interno ed uno AT-Bus esterno; un software per gestire la memoria virtuale; una scheda con quattro porte seriali e parallele: queste le proposte BSC per potenziare il vostro Amiga.

di ENRICO DONNA

In prova questa volta per voi due prodotti hardware della tedesca BSC (distribuiti in Italia da Db Line Srl), studiati per l'utenza più esigente: l'**Oktagon 2008**, un controller **SCSI II** per sistemi Amiga dotati di slot Zorro II (2000 e 3000), e il controller **AT-Bus 508** per Amiga 500 e 500 Plus, al quale collegare gli economici e diffusi harddisk in standard **IDE**.

Entrambi i controller sono facilmente installabili, grazie alla chiara manualistica in lingua inglese e tedesca ed al software fornito per la preparazione e la verifica delle prestazioni dell'harddisk.

A corredo dell'Oktagon 2008, in particolare, la BSC fornisce un'interessante applicazione, utilizzabile purtroppo solo su computer dotati di **MMU** (**Memory Management Unit**), quali l'A3000 o gli Amiga 2000 con scheda accelleratrice: "**GigaMem**".

Questo programma permette di accedere allo spazio disponibile su harddisk come se si trattasse di memoria ram virtuale, arrivando ad indirizzare, se il disco fisso ne ha la capacità, fino ad un gigabyte!

"GigaMem" funziona con la maggior parte dei programmi sul mercato, ed in particolare con le applicazioni grafiche, come ad esempio i vari ray-tracer, che richiedono grosse quantità di memoria.

Una volta installato, "GigaMem" rende disponibile al sistema una quantità di Ram virtuale determinata dall'utente tramite il programma di configurazione "**GigaMemPrefs**".

Lo spazio su disco da utilizzare può essere gestito in due modi: destinando a "GigaMem" un'intera partizione, se non addirittura un intero disco fisso, o creando un normale file delle dimensioni desiderate.

La seconda soluzione è la più pratica poichè, qualora si volesse liberare spazio sull'harddisk, basterà cancellare il file virtuale destinato a "GigaMem" o spostarlo in un'altra partizione: lo svantaggio di questo metodo è però rappresentato da una maggiore lentezza negli accessi al disco.

L'archivio dei programmi direttamente supportati da "GigaMem" comprende molti popolari pacchetti commerciali: "ADPro", "AudioMaster", "CygnusEd", "DigiPaint", "DeluxePaint", "ImageMaster", "Imagine", "MapleV", "MaxonCAD", "PageStream", "Professional Page", "ProWrite", "ReSource", "Sculpt", "SpectraColor" e "TopScan".

L'assenza del nome di un programma dall'elenco non significa però che esso sia incompatibile con "GigaMem": semplicemente, l'utente dovrà provvedere da solo a configurare la memoria virtuale in modo da ottimizzarne l'uso con quel particolare software. Nella maggior parte dei casi, ciò si riduce semplicemente a

La Ram sembra non bastare mai, ma "GigaMem" può risolvere ogni problema legato alla disponibilità di memoria, a patto di possedere un Amiga dotato di MMU e di hard disk.

variare la priorità della memoria in modo da determinare se il sistema deve rendere disponibile al programma prima la ram vera e propria e poi quella virtuale o viceversa.

OKTAGON 2008

Il controller della BSC è uno tra i primi sul mercato a supportare il protocollo **SCSI II**, consentendo fin da ora la gestione delle sofisticate memorie di massa studiate per questo standard, che prevede notevoli incrementi di velocità ed affidabilità rispetto al precedente SCSI I. Per chi non avesse dimestichezza con queste sigle, ricordiamo brevemente che SCSI è l'acronimo di **Small Computer Standard Interface**, un formato reso popolare dai computer Apple Macintosh e successivamente diffusosi anche su Amiga e sulle piattaforme MsDos.

Con l'Oktagon 2008 non ci sono comunque problemi a gestire le "vecchie" memorie di massa SCSI, che risentiranno positivamente delle prestazioni del controller sotto il profilo della velocità. La scheda supporta l'**autoboot** e diversi **filesystem**, gestisce fino a sette diverse unità SCSI e riconosce il cambiamento di un'unità removibile (ovvero effettua automaticamente il DiskChange); l'utente può impostare una **password**, richiesta all'atto del boot, per evitare accessi indesiderati ai propri dati.

Sul controller stesso può essere montato un harddisk in formato 3,5 pollici da collegarsi, con i cavi forniti a corredo, al terminale SCSI a 50 pin ed all'alimentazione. Ulteriori unità SCSI sono collegabili esternamente al tradizionale connettore a 25 pin, posto sul retro della scheda.

Oltre al disco fisso, il controller può ospitare anche **memoria aggiuntiva**, vista dal sistema come Fast Ram, fino ad un massimo di 8 megabyte. La Ram è installabile ad incrementi di due mega alla volta, ed i chip DRAM supportati sono di tipo **zip** siglato 514400, con velocità d'accesso inferiore o uguale ad 80 nanosecondi.

Un jumper a quattro posizioni determina il settaggio della quantità di memoria installata, mentre altri jumper permettono di disabilitare separatamente il controller e le ram. A corredo dell'hardware sono forniti due dischetti: uno con il software d'installazione del controller, l'altro contenente il già citato "GigaMem"; la documentazione consta di un manuale in inglese per l'Oktagon 2008, e di un manuale bilingue, inglese e tedesco, per il "GigaMem".

AT-BUS 508

Le scelte tecnologiche della Commodore per i nuovi modelli Amiga (dal piccolo A600 fino al titano A4000, passando per il nuovo A1200) hanno privilegiato la gestione di dischi fissi in standard **IDE**.

Questo tipo di harddisk è nato sulle macchine IBM AT e compatibili, e proprio per questo i controller che lo supportano sono familiarmente conosciuti con la denominazione "AT-Bus."

Molti produttori di hardware per Amiga hanno reso disponibili negli ultimi tempi controller in standard IDE anche per macchine della vecchia serie, e la BSC propone in questo caso due soluzioni: la scheda **AT-Bus 2008** per macchine con slot Zorro II, ed il controller esterno per 500 e 500 Plus, del quale parleremo subito.

L'**AT-Bus 508** si presenta esternamente sotto forma di contenitore metallico, dall'aspetto fin troppo spartano, da collegarsi al bus esterno sulla sinistra del nostro A500. Tolte quattro viti dalla parte inferiore dello chassis, si può sfilare il guscio superiore accedendo così alla scheda e alle connessioni per l'harddisk .

Come nel caso dell'Oktagon 2008, troviamo il cavetto che fornisce l'alimentazione, il flat-cable a 40 pin per la connessione

logica al controller, e 16 zoccoli vuoti per l'installazione di RAM per un totale di 8 megabyte, sempre in formato ZIP, del tipo 514400: anche qui si possono installare 2 megabyte per volta.

Sul controller, nella parte anteriore, si trovano tre jumper per il settaggio della quantità di memoria installata e per i relativi riconoscimento e test. Nella parte posteriore, attivabili dall'esterno, sono situati due switch, per l'abilitazione o la disabilitazione del controller e della ram, ed un connettore DIN a cinque poli per un eventuale trasformatore esterno: al pari di molti altri harddisk /controller per A500 (come ad esempio i **SupraDrive**), anche l'AT-Bus 508 preleva l'alimentazione dal bus di Amiga.

Solitamente essa risulta più che sufficiente, a meno che il disco installato non abbia un assorbimento di corrente superiore alla norma o che ci siano molte altre periferiche altrettanto fameliche collegate al computer. Per le nostre prove abbiamo installato un harddisk Seagate da 40Mbyte da 3,5 pollici e non abbiamo riscontrato alcun problema di alimentazione.

Il software a corredo, che trova spazio su un dischetto, contiene praticamente le stesse utility fornite dalla BSC per l'installazione dell'Oktagon 2008; la manualistica consiste in due libretti, rispettivamente in lingua inglese e tedesca.

LA PROCEDURA D'INSTALLAZIONE

Entrambi i controller utilizzano una procedura di preparazione dell'harddisk molto veloce e sicura, che permette di evitare lunghe consultazioni del manuale. Una volta inserito il dischetto d'installazione, ci si porta all'interno del cassetto "Alf2" e si carica il pro-

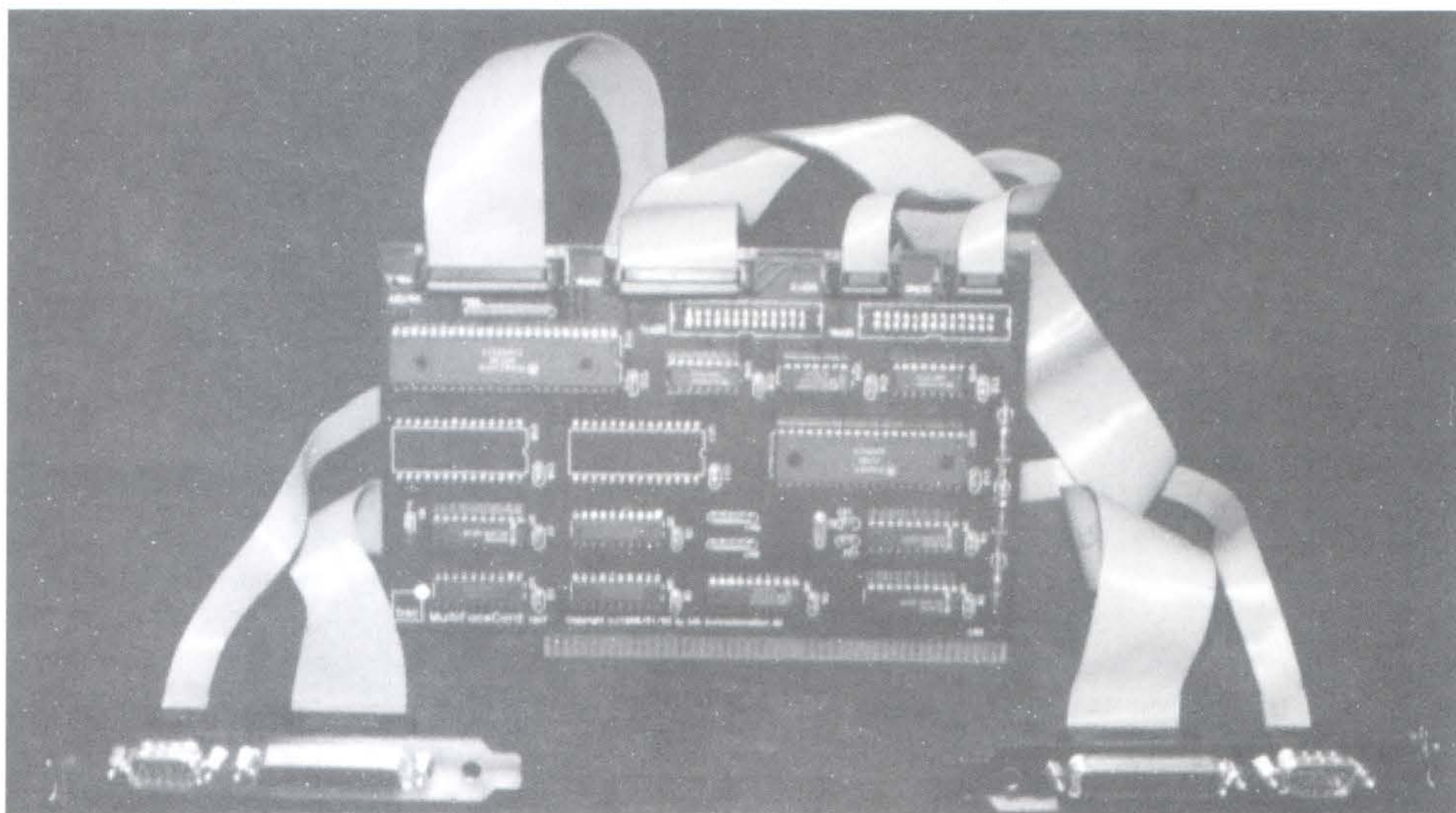
MultiFaceCard 2

La maggior parte degli utilizzatori di Amiga difficilmente avverte la necessità di disporre di porte seriali o parallele aggiuntive a quelle già installate nel computer: per le normali applicazioni domestiche, una parallela (alla quale collegare una stampante) ed una seriale (per un eventuale modem) bastano ed avanzano.

Le cose cambiano però cominciando ad aggiungere periferiche ed accessori al nostro computer: chiunque possegga un campionatore audio di quelli che si collegano alla porta parallela è costretto a scollegarlo qualora desideri stampare qualcosa. Stesso discorso per chi utilizza una delle numerosi reti via cavo Centronics (ad esempio "ParNet") per collegare due Amiga e scambiare dati tra loro.

La MultiFaceCard 2 della BSC è una scheda Zorro compatibile che rende disponibili al sistema due porte parallele e due porte seriali aggiuntive, portando quindi a sei il numero totale di dispositivi. Quello delle schede multi-porta è un genere di accessorio poco diffuso su Amiga ma popolare sui sistemi MsDos, dove la necessità di utilizzare la porta seriale per il collegamento del mouse rende indispensabile dotarsi di altri dispositivi di I/O aggiuntivi.

Nel mondo Amiga, fino ad ora gli unici predecessori erano rappresentati dalla scheda multiseriale A2232 della Commodore (che offriva sette porte RS 232) e da una scheda a doppia seriale dell'americana ASDG. La soluzione proposta dalla BSC è però la prima ad offrire anche più porte parallele su una stessa scheda.

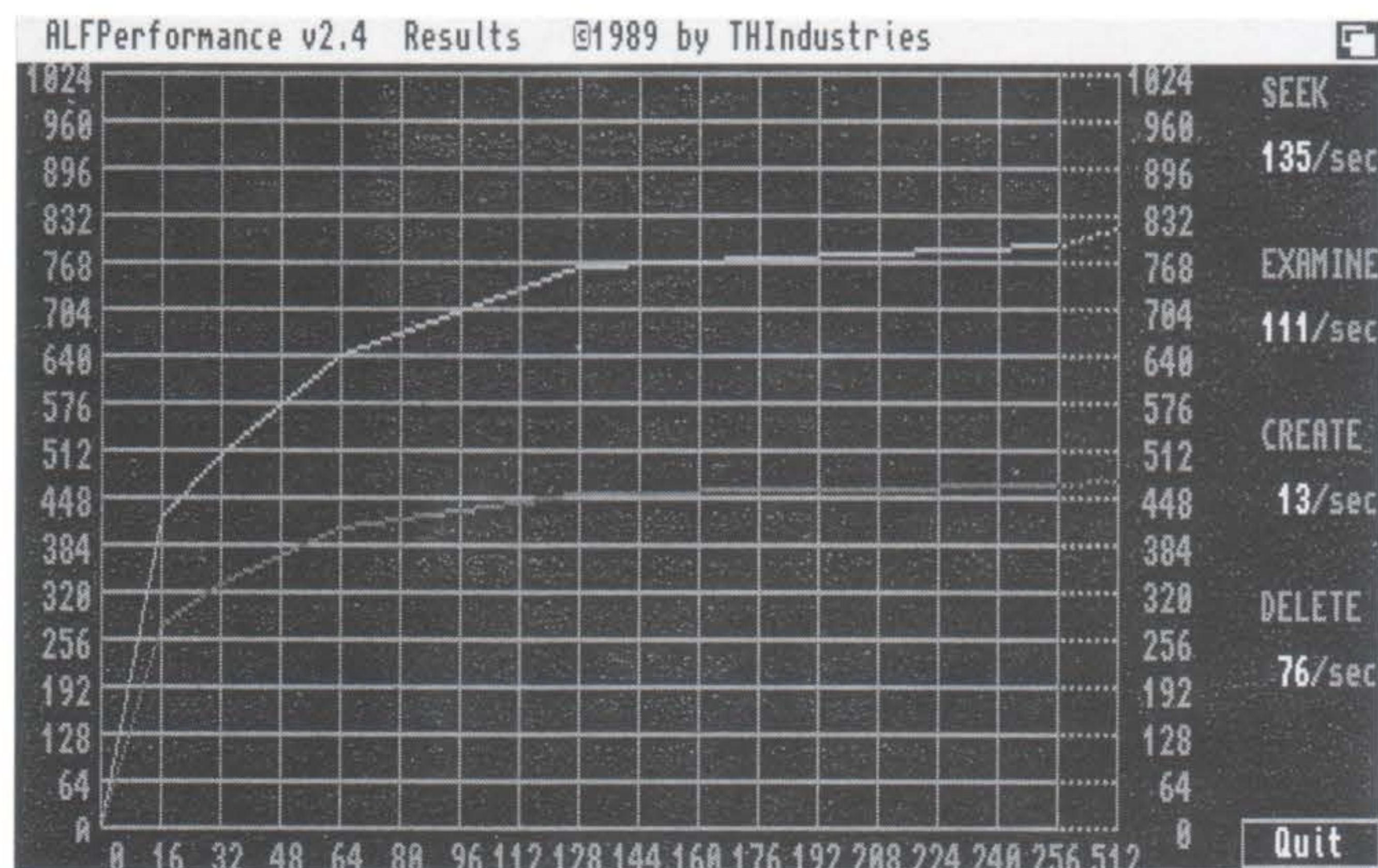
La MultiFaceCard sarà particolarmente apprezzata da chi ha l'esigenza di gestire una BBS (Bulletin Board System) con più modem e linee telefoniche, oppure da chi opera nel settore grafico e ha bisogno di collegare contemporaneamente allo stesso computer diverse stampanti o plotter per impieghi diversificati. Grazie all'ambiente multitasking di Amiga, con l'aiuto di una MultiFaceCard si possono ottenere output diversi da programmi che operano allo stesso tempo. La confezione della scheda riporta ben in evidenza la certificazione di compatibilità con AmigaDos 2.0, la massima velocità di comunicazione supportata (57600 baud), e l'elenco dei modelli Amiga (compreso il 4000!) nei quali è possibile l'installazione della MultiFaceCard.

All'interno della confezione, oltre alla scheda in formato half-size, ci sono i quattro connettori montati su due liste metalliche da avvitare al posto di quelle di chiusura delle feritoie degli slot del computer. I connettori delle porte parallele sono a 25 pin, mentre quelli delle seriali sono, per ragioni di spazio, a 9 pin come sui PC.

Completano la confezione un dischetto, contenente le utility per l'installazione, ed un piccolo manuale di istruzioni in tre lingue (inglese, francese e tedesco).

Nella directory principale del dischetto si trovano le icone relative alle procedure d'installazione e rimozione dei driver necessari per il funzionamento e la configurazione della MultiFaceCard: "InstallDrivers" e "RemoveDrivers". All'interno del cassetto "MFC" ci sono diverse utility, tra le quali "SerMon": si tratta di un programmino dedicato alla gestione della porta seriale, che consente di settarne i parametri e di monitorare, appunto, lo stato del trasferimento di dati da e verso il computer.

Tutti i device paralleli e seriali sono liberamente reindirizzabili, per garantire il massimo di compatibilità e comodità nell'utilizzo. L'uso della MultiFaceCard risulta a tal punto trasparente da non richiedere la lettura della manualistica, che si limita a descrivere il software in dotazione. L'unica scomodità, comunque inevitabile, è costituita dai connettori a 9 pin delle due seriali, che richiedono degli adattatori per il collegamento alla maggior parte dei dispositivi (modem, interfacce MIDI, etc.), dotati normalmente di connettori a 25 pin.

ALFPerformance v2.4 Results ©1989 by THIndustries

SEEK 135/sec · EXAMINE 111/sec · CREATE 13/sec · DELETE 76/sec · Quit

Un grafico prodotto dal programma "ALF Performance", fornito con il controller ed impiegato per testare la velocità di accesso ai dati.

gramma "**InstallALF**".

Dopo aver confermato di voler procedere con l'installazione, il programma richiede il numero d'identificazione della nostra unità SCSI (*ID number*): di solito questo corrisponde a 0; se così non fosse la BSC raccomanda di reimpostare il numero di identificazione direttamente sull'harddisk.

L'operazione richiede al massimo il settaggio di alcuni jumper, ma è raro che si presenti questa esigenza. Se l'ID number è corretto, si accenderà il LED dell'harddisk : a questo punto il programma richiederà una conferma a procedere, visto che le operazioni succesive cancelleranno irrimediabilmente i dati presenti su disco fisso. La procedura d'installazione è, ripetiamo, la stessa per entrambi i controller, e non ci si deve spaventare quando il software per l'At-Bus ci domanda se abbiamo un controller SCSI installato sul computer: il programma simula questo protocollo, e possiamo quindi rispondere in modo affermativo, clickando su "Yes".

Nella videata successiva verranno riportati i dati relativi al nostro disco fisso, che vengono automaticamente riconosciuti dal sistema: procediamo, confermandoli. La schermata che segue ci introduce alle procedure di formattazione a basso livello, che non risultano necessarie nella maggior parte dei casi, visto che gli harddisk sul mercato vengono sottoposti in precedenza a questa operazione.

Entrambi i controller sono sensibili alle caratteristiche del computer sul quale vengono installati, riconoscono il processore e si adeguano alle sue capacità, passando così da un transfer-rate teorico minimo di 500Kb al secondo su di una macchina dotata di 68000, ad uno di 2 Mb nel caso di un 68030! Abbiamo precisato "teorico" perchè l'effettiva velocità di trasferimento dei dati dipende, oltre che dal controller, soprattutto dalle prestazioni dell'harddisk ad esso collegato.

Dopo aver confermato i dati relativi al nostro computer, riportati all'interno della "System-Data Window", giungiamo alla finestra contenente le procedure di partizionamento. Il software propone di default un'unica partizione, per la massima capacità consentita dall'harddisk: spetta quindi all'utente stabilirne eventualmente altre, decidendone le dimensioni e specificandone in ultimo i nomi relativi (DH0:, etc.).

Le ultime due operazioni riguardano il mounting delle partizioni che abbiamo appena creato e la loro formattazione. Superata la "Mount-window", il programma chiede la conferma a procedere con la formattazione: finita l'operazione , "InstallAlf" ci informa di aver assegnato temporaneamente all'unità DH0 il nome "PART_1", modificabile in seguito da Workbench tramite un semplice "rename". Il programma d'installazione aiuta gli utenti meno esperti anche nella copia del software di sistema sull'harddisk , richiedendo semplicemente la partizione di destinazione e l'inserimento del relativo dischetto Workbench nell'unità DF0:.

LE PRESTAZIONI

Sul dischetto d'installazione, nel cassetto "**ALF2**", troviamo due interessanti utility per il rilevamento della velocità di transferrate e di lettura e scrittura su disco fisso: "**SpeedTest**" e "**AlfPerf**".

Per quanto riguarda il transfer-rate, l'utility "SpedTest" (vedi figura qui sotto) conferma i valori dichiarati dalla stessa BSC per macchine con processore 68000: 586Kb per l'Oktagon 2008 e 516Kb per l'AT-Bus 508, con 128Kb di buffer in entrambi i casi.

```
Device-Info:

DeviceName   : oktagon.device
Unit         :    0          First Cylinder :    2
FileSystem   :        FFS    Last Cylinder  : 1224
Total Size   :   42578944    Surfaces       :    1
Free         :   37766144    Blks per Track :   68
Used         :    4812800    Buffers        :   68
MaxTransfer  :   33554432    BufMemType     : PUBLIC

Results:

Create: 13/sec Delete: 76/sec Seek: 135/sec Scan: 111/sec

BufferSize:  16384  Read: 431808/sec  Write: 284423/sec
BufferSize:  32768  Read: 523415/sec  Write: 345684/sec
BufferSize:  65536  Read: 655360/sec  Write: 422528/sec
BufferSize: 131072  Read: 784470/sec  Write: 470213/sec
BufferSize: 262144  Read: 811800/sec  Write: 478074/sec
BufferSize: 524288  Read: 837743/sec  Write: 486954/sec
```

Tirando le somme, i prodotti non deludono affatto le aspettative, fondate sull'affidabilità e sul buon nome della BSC, che si propone sul mercato con soluzioni di avanguardia a prezzi accessibili. ❑

I prodotti BSC sono distribuiti da
Db Line s.r.l.
V.le Rimembranze 26/c
21024 Biandronno (Va)
Tel. 0332/767270

Professional Draw 3.0

Per la realizzazione di marchi ed immagini da impiegare in ambito professionale i soliti software grafici sono inadeguati: occorrono programmi di disegno vettoriale, come "Professional Draw".

di GIANCARLO CAIRELLA

A pochi mesi dall'introduzione di "**Professional Page 3.0**" (**PPage**), la Gold Disk completa l'aggiornamento del suo software di impaginazione elettronica con la versione 3.0 di "**Professional Draw**" (**PDraw**), ritenuto quasi unanimemente il miglior programma di grafica strutturata su Amiga, fin dai tempi della sua prima apparizione.

Sebbene i due programmi offrano prestazioni eccellenti anche se impiegati singolarmente, essi sono stati scritti pensando ad un utilizzo abbinato: oltre al fatto di avere moltissime funzioni in comune e di sfruttare la stessa interfaccia utente, "PPage" e "PDraw" possono comunicare e scambiarsi dati se fatti girare contemporaneamente, grazie al multitasking di Amiga.

Come nel caso di "PPage", la novità principale introdotta dalla versione 3.0 di "PDraw" è rappresentata dai **Genie** (in italiano "geni", come quello della lampada di Aladino!), una serie di macro ARexx personalizzabili che agevolano e automatizzano l'uso di molte funzioni del programma.

I Genie forniti con il programma sono 33 e svolgono le operazioni più diverse: dal tracciamento di curve (**PlotFunction**) al salvataggio automatico del lavoro ad intervalli di tempo regolari (**AutoSave**); dal ridimensionamento in scala di un gruppo di oggetti (**ScaleSize**), alla modifica dei loro colori (**ConvertToGray**). Ci sono anche due Genie puramente "ornamentali", dedicati alla creazione di motivi grafici (**Flower** e **Mandela**). Trattandosi di macro ARexx, i Genie possono essere modificati o aggiunti a piacere dall'utente (l'elenco dei comandi accettati dalla porta ARexx di "PDraw" è

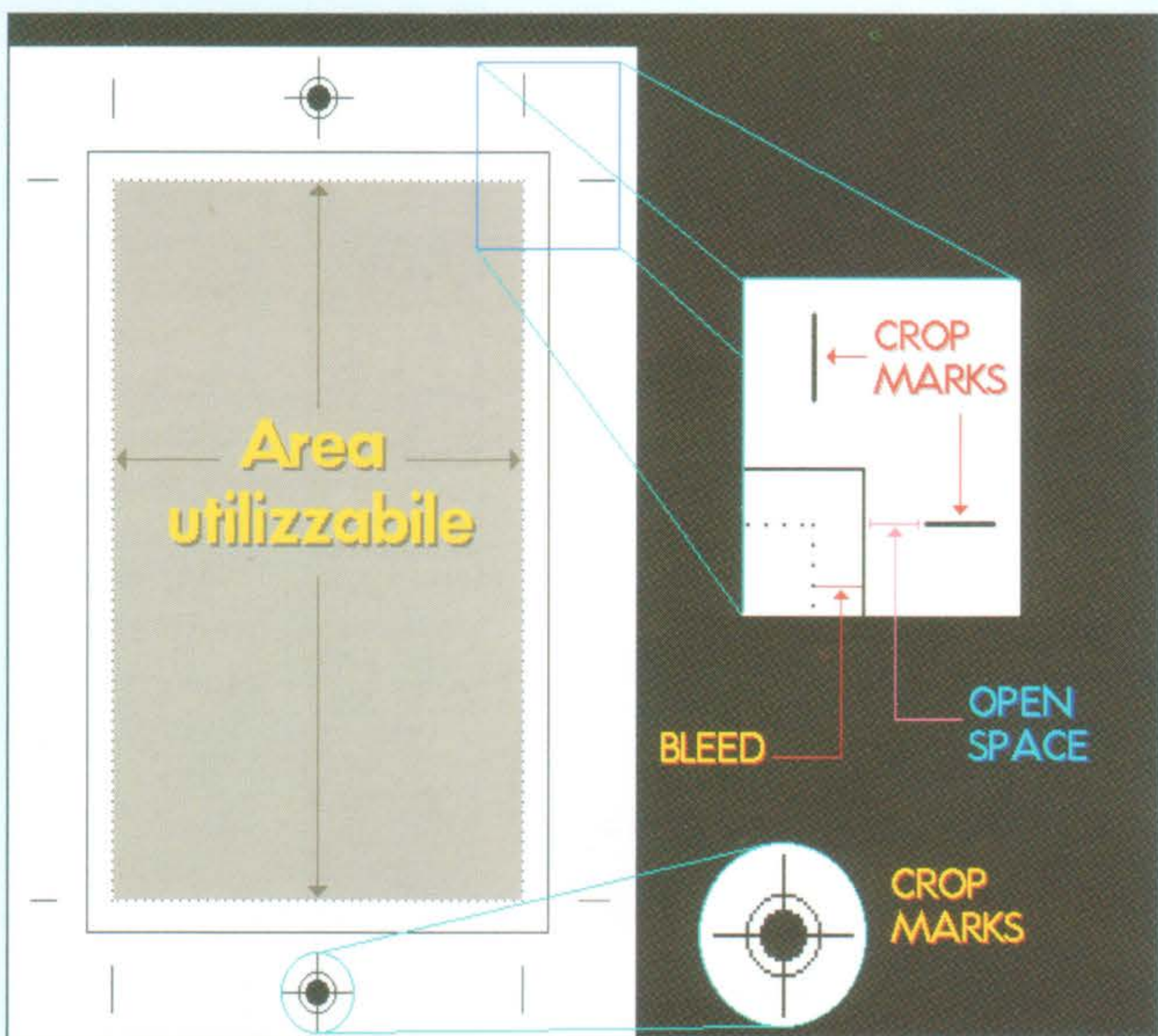
Il requester *Clone* permette di duplicare oggetti, variandone contemporaneamente la posizione, l'angolo di inclinazione e la scala separatamente sui due assi.

compreso nel manuale). Per poterli utilizzare è però ovviamente indispensabile che l'interprete ARexx (fornito con la versione 2.0 del sistema operativo) sia stato preventivamente caricato in memoria.

Per attivare un Genie è sufficiente clickare sul gadget presente nella toolbox del programma, ovvero la fascia di pulsanti sulla parte destra dello schermo che contiene anche i tradizionali comandi per disegnare (tracciamento di linee e curve di Bezier, circonferenze, riquadri, etc.) e manipolare gli oggetti e la pagina (rotazione, spostamento, ingrandimento, e così via).

Passiamo ora ad analizzare in dettaglio le novità e le potenzialità offerte da "PDraw", con l'esame delle opzioni principali dei suoi menu.

IL MENU PROJECT

Il menu **Project**, come di consueto, gestisce le operazioni di input ed output dei file: tramite i tradizionali comandi **New**, **Open**, **Save** e **Save As** si possono rispettivamente creare nuovi lavori, caricarli o salvarli su disco. Un file, che può essere composto da più pagine, è definito "**folio**" nel gergo di "PDraw"

Le opzioni **Import Bitmap** e **Import EPSF** vengono usate per inserire nel folio immagini in formato bitmap (**IFF**) o **Encapsulated PostScript**: nel primo caso il disegno viene reso sullo schermo in una gradazione di grigi, il che risulta utile quando lo si vuole ricalcare con i tool grafici di "Professional Draw".

Nel secondo caso invece l'immagine non viene affatto mostrata ed il box viene riempito di un retino grigio uniforme: si tratta purtroppo di una limitazione molto grave, che rende piuttosto scomodo l'impiego di clip in formato EPS. La strana giustificazione addotta dagli autori nella documentazione è che, al contrario di quanto accade utilizzando Macintosh e PC Ms-Dos, non esiste ancora un metodo standard per trattare questi file con Amiga: ciò non spiega però il motivo per cui la Gold Disk si sia astenuta dallo scrivere di propria iniziativa le necessarie routine di visualizzazione.

Altri programmi, come ad esempio "**Presentation Master**" della Oxxi (recensito su AmigaByte 42), riescono tranquillamente a caricare e visualizzare sullo schermo i clip EPS, sebbene fino ad ora su Amiga nessun software consenta di modificarli.

Information mostra appunto una finestra di informazioni, tra le quali la data dell'ultima precedente modifica ed i nomi di eventuali file bitmap o EPS inclusi.

La funzione **Output** prevede quattro sotto-opzioni per la stampa delle pagine create con "Professional Draw". **Dot Matrix** invia l'immagine ad una stampante a matrice di aghi, mentre **PostScript** richiede l'uso di una stampante laser dotata dell'omonimo interprete; **ThumbNail** stampa più pagine in formato ridotto su un solo foglio, e richiede sempre una stampante PostScript-compatibile; **Plotter** è usato per stampare su plotter che supportino lo standard **HPGL** (Hewlett Packard Graphic Language).

About infine fornisce informazioni su "PDraw" e sui suoi autori, mentre **Quit** termina l'esecuzione del programma.

I quattro valori attribuibili all'opzione *Line Joins* determinano come debbano unirsi graficamente due linee di un oggetto.

LA DEFINIZIONE DELLA PAGINA

Il menu **Page** è perfettamente identico a quello omonimo di "Professional Page": oltre a **Load**, **Save** e **Delete**, che non necessitano di spiegazioni, esso contiene le funzioni **Create** ed **Alter**, per la definizione o la modifica della pagina sulla quale lavorare.

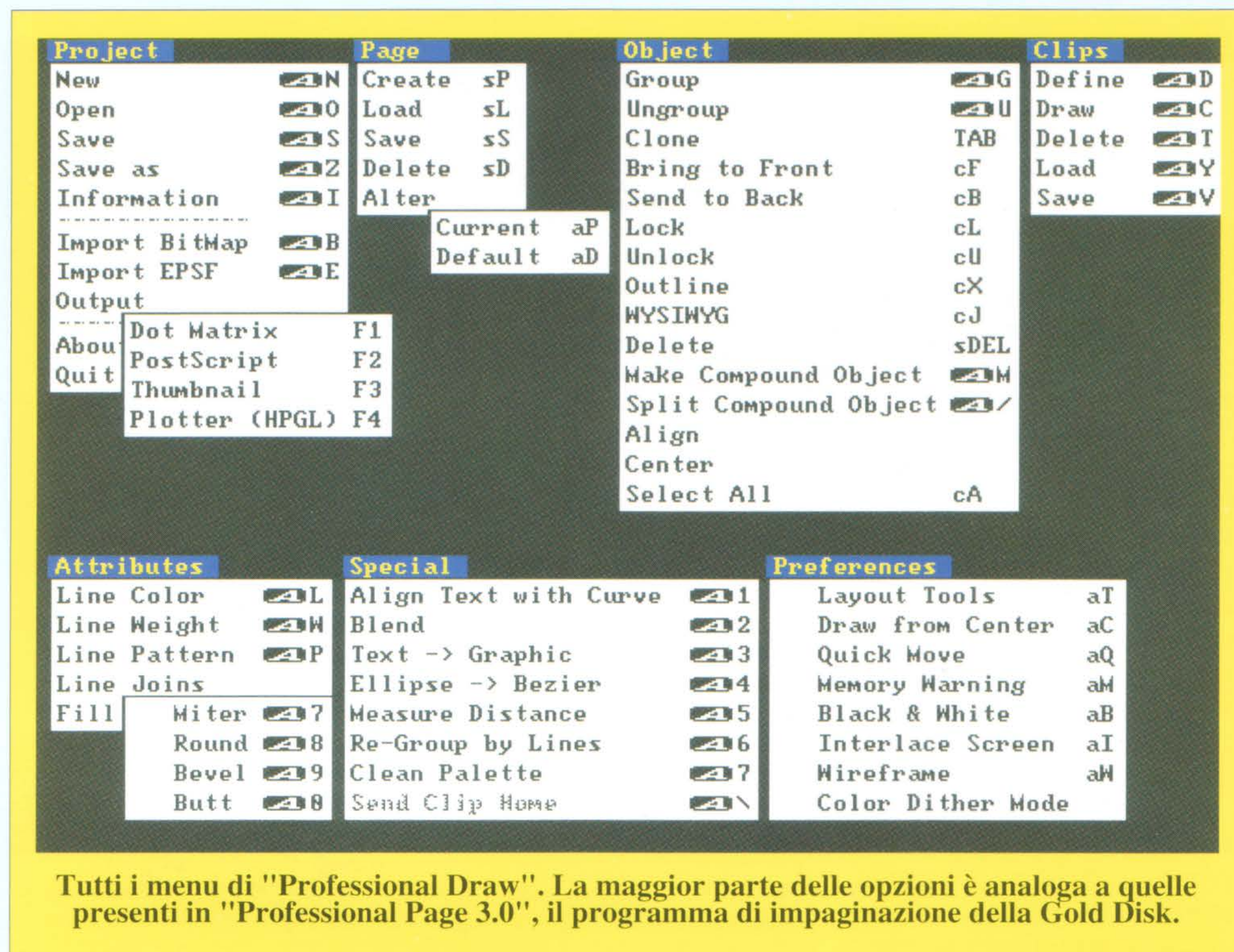
La selezione di una di queste due funzioni richiama un requester tramite il

Se il folio dovrà essere stampato in tipografia, occorre lasciare un margine (Bleed) ai lati della pagina per evitare problemi derivanti dal taglio della carta.

quale si specificano le caratteristiche della pagina: mediante i gadget se ne possono scegliere le dimensioni tra sei formati predefiniti (A3, A4, Standard, Legal, A5 e B5) oppure impostarle manualmente nel gadget **Size**; analogamente con **Margins** si determina lo spazio bianco tra il bordo della pagina e l'area di lavoro.

Il gadget **PostScript Output Specs** apre un altro requester per la definizione di ulteriori parametri, necessari solo in caso di stampa PostScript: poichè la pagina sulla quale fisicamente verrà stampato il disegno può essere più ampia di quella impostata nel programma, si può decidere il corretto posizionamento di quest'ultima sul foglio di carta. **Portrait** la stamperà secondo l'orientamento del foglio, mentre **Landscape** la ruoterà di 90 gradi in senso antiorario (utile se il disegno è più sviluppato in larghezza piuttosto che in altezza). **Center** si occupa appunto di centrare la pagina di "PDraw" sul foglio di stampa, mentre tramite **Rotation** si può inclinare la pagina a piacimento, specificando l'angolo in gradi.

Qualora la pagina di "PDraw" risultasse invece più larga del foglio, è possibile ridurla a dimensioni più accettabili inserendo la percentuale di riduzione (o di ingrandimento) sugli assi X e Y tramite i gadget **Scale**, e variarne la posizione con **Posn.**

Una menzione particolare merita il gadget denominato **Crop/Reg Marks.**, selezionando il quale vengono abilitati anche **Bleed**, **Lenght** ed **Open Space**: esso risulta utile soltanto in caso di stampa a colori, e fa sì che sul foglio vengano stampati anche particolari simboli (definiti "crocini" in gergo tipografico) che consentono di posizionare perfettamente le pellicole (per la sovrapposizione necessaria alla stampa in tri o quadricromia) ed i margini per il taglio.

Tutti i menu di "Professional Draw". La maggior parte delle opzioni è analoga a quelle presenti in "Professional Page 3.0", il programma di impaginazione della Gold Disk.

Bleed invece determina le dimensioni del margine di sicurezza ai bordi della pagina: quando si realizza un disegno grande esattamente come la pagina, occorre tenere presente che in sede di stampa i macchinari che provvedono a tagliare i fogli non sono mai precisi al millimetro. Per questo motivo un disegno che tocca il bordo del foglio potrebbe risultare antiesteticamente troncato, oppure separato dal margine.

Per questo, solitamente, in fase di disegno si specifica una pagina leggermente più larga e poi se ne definisce l'esatta dimensione usando il parametro Bleed. Se, ad esempio, la nostra ipotetica pagina misura esattamente 10 per 10 cm., converrà definire in "Professional Draw" un foglio di 10,5 x 10,5 cm. ed assegnare poi il valore 0,5 cm. a Bleed, mantenendo così un margine di sicurezza di mezzo centimetro e ponendoci al riparo da eventuali imprecisioni nel taglio.

Il valore di **Lenght** determina la lunghezza dei segnali di taglio pagina, ed **Open Space** la distanza tra essi ed il margine della pagina.

IL TRATTAMENTO DEGLI OGGETTI

Con il menu **Object** si entra nel vivo delle funzioni del programma: il primo comando, **Group**, consente di raggruppare più oggetti in modo che vengano trattati dal programma come uno solo. Occorre selezionare i singoli oggetti con il mouse, tenendo premuto il tasto **Shift** oppure ricorrendo all'apposito gadget di selezione nella toolbox (quello immediatamente sotto la lampada di Aladino, usata per i Genie). Per l'operazione inversa,

Il Genie chiamato "Flower" traccia coloratissimi motivi floreali. Non è di grandissima utilità, ma è utile per dimostrare la flessibilità dell'interfaccia ARexx di "PDraw".

BITMAP O NON BITMAP ?

La differenza principale tra grafica bitmap e grafica strutturata (detta anche vettoriale) risiede nel fatto che nel primo caso le immagini sono composte da una quantità precisa di punti colorati, mentre nel secondo sono definite da un insieme delle coordinate delle posizioni dei vertici del disegno, e da dati relativi alla forma ed al tipo di tratto delle rette che li congiungono. Le linee curve (dette di Bezier) sono definite (oltre che dalle estremità) dalla presenza di alcuni punti di controllo lungo il percorso.
Il vantaggio delle immagini vettoriali è dato dalla possibilità di variarne le dimensioni o l'ingrandimento a piacimento senza alcuna perdita di definizione, cosa che non accade con la grafica bitmap.
Se carichiamo con "Deluxe Paint" un brush e impartiamo il comando necessario per ingrandirlo più volte, noteremo progressivamente che la qualità del tratto decade con l'aumentare delle dimensioni: i punti che compongono il disegno diventano blocchi spigolosi; le curve appaiono seghettate; gli effetti di colore ottenuti con la sovrapposizione di retini scompaiono. Analogamente, riducendo le dimensioni di un brush si avrà una perdita di dettaglio, visibile riportandolo alle dimensioni originarie.
Con un'immagine vettoriale tutto questo non accade perchè il software si occupa di ridisegnarla alla massima risoluzione possibile ogni volta che essa viene scalata: anche ingrandendo mille volte un dettaglio, la definizione resterà immutata senza antiestetici scalini nelle curve o nelle linee diagonali.
Per contro le immagini strutturate sono più difficili da trattare e soffrono di limitazioni dovute al fatto che richiedono più memoria e comportano maggiore lentezza di manipolazione.
Per questo la grafica bitmap è l'ideale quando le immagini devono essere mostrate a video o servono per realizzare animazioni, mentre quella vettoriale è perfetta quando si tratta di operare ingrandimenti o inviare l'output su stampante o su un dispositivo con una risoluzione molto più alta di quella del monitor.

cioè per separare oggetti riuniti in un gruppo, si ricorre al comando **Ungroup**.

La successiva opzione **Clone** è tra le più potenti del programma. Selezionandola si attiva un requester tramite il quale si possono duplicare oggetti: la versatilità è data dal fatto che del duplicato si possono variare, rispetto all'oggetto originale, la posizione, l'angolo di inclinazione, e soprattutto la scala sull'asse verticale e su quello orizzontale. Questi ultimi parametri vengono specificati sotto forma di percentuale: valori inferiori a 100% riducono l'oggetto, mentre percentuali superiori lo ingrandiscono.

Bring to front e **Send to back** servono per portare in avanti o indietro l'oggetto selezionato rispetto agli altri che sono ad esso sovrapposti; per comodità, le stesse funzioni si attivano da tastiera con Control-F e Control-B. **Lock** e **Unlock** si usano per bloccare e per sbloccare un oggetto in modo da prevenire modifiche o spostamenti accidentali; **Outline** visualizza soltanto i contorni degli oggetti, mentre **WYSIWYG** (abbreviazione dell'espressione inglese "What you see is what you get") li mostra sullo schermo così come verrebbero stampati, con i colori ed i contorni appropriati.

Le opzioni **Make compound object** e **Split compound object** non sono proprio intuitive, ma un'occhiata alla figura nella pagina a fianco dovrebbe aiutarvi a comprenderne il funzionamento. Servono in pratica a riunire più oggetti, analogamente a quanto svolto dalla già menzionata funzione **Group**: ma, laddove quest'ultima si limita a creare un gruppo di oggetti che mantengono inalterate le proprie caratteristiche (ad esempio il fatto di essere sovrapposti l'uno all'altro in una certa maniera), **Make compound object** in pratica fonde più oggetti come se fossero tutti sullo stesso piano, e ne salda insieme i margini. **Split** compie l'operazione inversa e separa gli oggetti, ove possibile.

Align e **Center** servono per allineare o centrare oggetti tra loro. La prima accetta i parametri **Top**, **Bottom**, **Left** e **Right** per allineare gli oggetti rispetto al margine superiore, inferiore, sinistro, o destro; la seconda invece prevede i valori **Horizontally**, **Vertically** e **Both** per operare in senso orizzontale, verticale o in entrambi. Infine **Select All** seleziona automaticamente tutti i punti degli oggetti presenti nella pagina.

Il menu **Clips** è dedicato appunto alla gestione dei cosiddetti **clip**, ovvero di oggetti che vengono salvati indipendentemente dal folio principale per essere trasferiti altrove (ad esempio per utilizzarli in un programma di impaginazione come "PPage"). In pratica, in un programma di grafica strutturata i clip rappresentano quel che in un programma di disegno sono i brush.

Define copia in un clip l'oggetto selezionato, mentre **Draw** lo ridisegna sullo schermo. **Delete** lo cancella, **Load** e **Save** lo caricano o lo salvano su disco. Ricordiamo che il formato dei clip di "PDraw" è diventato in pratica lo standard per l'interscambio di dati in grafica strutturata: la maggior parte delle collezioni commerciali o PD di immagini e di oggetti strutturati è infatti fornita in questo formato, ed anche molti concorrenti di "PDraw" consentono il salvataggio ed il caricamento di questo tipo di clip.

Il requester mostra l'elenco completo dei Genie forniti con la versione 3.0 di "Professional Draw", ma chi conosce il linguaggio ARexx può facilmente realizzarne altri.

GLI ATTRIBUTI

Il menu **Attributes** permette di variare alcune caratteristiche degli oggetti: con **Line Color** si accede ad un requester per la selezione del colore del contorno degli oggetti. Questo requester, assolutamente identico a quello di "PPage", consente il salvataggio e il caricamento di palette da disco, oltre che la definizione dei colori sia tramite la variazione delle consuete componenti **RGB** che specificando le percentuali di colore **CYMK** (Cyan, Yellow, Magenta e Black) usate in ambito tipografico. Come in "PPage", è pienamente supportato lo standard di definizione dei colori **Pantone Matching System**: se volete quindi essere certi che il

vostro folio, una volta stampato, contenga alcuni particolari colori, non dovete fare altro che procurarvi una tabella dei colori Pantone (reperibile presso colorifici e tipografie), selezionare su di essa la tinta desiderata e poi sceglierne il codice nel requester di "Professional Draw". I colori normalmente visibili a video trovano infatti una corrispondenza molto vaga con quelli che vengono prodotti in tipografia tramite la stampa in quadricromia (più opachi e scuri). Ricorrendo al metodo Pantone, potete essere certi di ottenere i colori desiderati in fase di stampa.

Line Weight e **Line Pattern** determinano rispettivamente lo spessore delle linee ed il tipo di tratteggio (ricordiamo che il valore **Hairline** attribuisce alla linea lo spessore più sottile che può essere prodotto dalla vostra stampante; solitamente corrisponde ad un quarto di punto). **Line Joins** stabilisce invece il tipo di spigolo, ovvero l'unione tra due linee: i quattro tipi possibili sono mostrati in figura.

L'ultima voce del menu è **Fill**, che attribuisce il colore con il quale riempire gli oggetti. I valori possibili sono **None** (nessun colore), **Solid** (una tinta unica, selezionabile tramite lo stesso requester visto prima) e **Gradient**. Quest'ultimo è usato per creare sfumature tra due tinte: tramite un requester si possono selezionare i due colori base, il numero di transizioni tra un colore e l'altro, ed il tipo di colorazione, da scegliere tra **Linear** (in linea retta, con angolo di inclinazione variabile) e **Radial** (a cerchi concentrici, con punto di origine variabile).

FUNZIONI SPECIALI

Il menu **Special** racchiude una serie di funzioni piuttosto particolari. La prima è **Align Text with Curve** e serve appunto per allineare una stringa di testo ad una linea curva di Bezier. Occorre innanzitutto preparare una stringa, cliccando sul gadget della toolbox per l'inserimento del testo e selezionando font e dimensioni desiderate nel riquadro che apparirà. A questo punto il puntatore del mouse si tramuterà in un cursore quadrato, che potrete spostare a piacimento sulla pagina.

L'inserimento del testo avviene tramite la tastiera, in linea retta orizzontale a partire dal punto scelto.

Per ruotare il testo o comunque per disporlo lungo altre rette o curve, si deve tracciare il percorso desiderato con l'apposito gadget (quello raffigurante un pennino), selezionare testo e linea (con mouse e tasto Shift) e richiamare l'opzione **Align text with curve**. Apparirà un requester tramite il quale scegliere la distanza dei caratteri dalla curva (**Text Standoff**); decidere se il testo deve essere ridimensionato in modo da risultare distribuito lungo tutta la curva (**Scale text to fit**); stabilire se le lettere devono mantenersi comunque orizzontali o inclinarsi per seguire la curva (**Rotate letters**) e se la stringa deve essere rovesciata, ovvero seguire il lato opposto della curva (**Reverse Curve**); ed infine determinare l'allineamento del testo: sul margine sinistro, sul destro, al centro o allineato su entrambi i lati (**Left**, **Right**, **Center**, **Flush**).

La possibilità di alli-

Un gruppo di oggetti prima e dopo l'applicazione del comando *Make Compound Object*. Per riportare l'oggetto alle condizioni originali, si usa l'opzione *Split*.

L'opzione *Blend* effettua un "morphing" tra due oggetti. Purtroppo opera solo su oggetti semplici, composti da un numero limitato di punti.

neare testo a linee curve è molto utile per la realizzazione di marchi. Un esempio banale del genere di risultati ottenibile è fornito dalla scritta "Professional Draw" visibile nell'immagine che apre questo articolo.

Il successivo comando **Blend** è altrettanto importante, poichè serve per realizzare effetti di "morphing" (cioè di trasformazione) tra due oggetti semplici (che non superino un certo numero di punti). Dopo aver selezionato entrambi gli oggetti sui quali applicare il comando ed aver attivato l'opzione Blend, appare un requester che permette di specificare il numero di transizioni (**Steps**). Le restanti opzioni servono per definire il tipo di intervento: **Linear** opera semplicemente una trasformazione dal primo al secondo oggetto, in linea retta ad intervalli regolari, mentre **Sinusoid**, **Inverse** e **Cubic** variano in diversi modi le distanze tra una transizione e la successiva.

Oltre che per trasformare due oggetti, **Blend** risulta utile per creare disegni che danno l'impressione di essere proiettati da un punto lontano, in prospettiva: basta effettuare un **Blend** tra un oggetto ed una sua copia ridotta in scala (tramite **Clone**) opportunamente posizionata.

Il comando **Text ➡ Graphic** converte una stringa di testo, inserita tramite il gadget apposito, in un oggetto grafico: in questo modo le linee ed i punti componenti le lettere possono essere spostati e manipolati a piacimento, ma l'oggetto diventa più complicato da gestire perchè aumenta il numero di punti di controllo. Lo stesso discorso vale per il successivo comando **Ellipse ➡ Bezier**, che converte circonferenze ed ellissi in insiemi di curve di Bezier.

Infine, **Measure Distance** permette di misurare la distanza tra due punti, tramite il mouse, espressa nell'unità di misura selezionata con l'opzione **Layout Tools** del menu **Preferences**; **Clear Palette** ripristina la palette originaria; **Send Clip Home** è abilitato solo se contemporaneamente sta girando "Professional Page", e viene usato per trasferire clip tra i due programmi.

LA CONFIGURAZIONE

Le caratteristiche operative di "PDraw" vengono selezionate tramite i comandi del menu **Preferences**: il già citato **Layout Tools** richiama un requester identico a quello omonimo di "PPage", e permette di scegliere l'unità di misura da usare, di attivare o meno la presenza di righelli ai margini della pagina e quella di una griglia ad essa sovrapposta.

Draw from Center imposta il modo di tracciamento delle linee (se a partire dal centro o dalle estremità); **Quick Move** rende invisibili gli oggetti durante gli spostamenti, evitando così di aggiornare lo schermo in continuazione e velocizzando l'operazione; **Memory Warning** abilita l'apparizione di un requester di avvertimento in caso la memoria Chip cominci a scarseggiare.

Le restanti opzioni si riferiscono alla modalità di visualizzazione del programma: **Black & White** disabilita i colori; **Interlace** apre uno schermo in alta risoluzione interlacciata (640 x 512); **Wireframe** traccia i soli contorni degli oggetti, senza riempirli. Tutte e tre le opzioni servono a risparmiare memoria.

Infine, **Color Dither Mode** permette di scegliere il metodo di retinatura dei colori, utilizzato per simulare la presenza di un numero di sfumature più elevato di quello consentito da Amiga in alta risoluzione: si può scegliere tra **Smooth**, **Non Interlace** e **Flicker Free**.

UN SOLO PROBLEMA...

"Professional Draw 3.0" conferma la leadership della Gold Disk nel settore della grafica strutturata e dell'impaginazione elettronica: non sono pochi coloro che prediligono "Professional Page" come software di Desktop Publishing piuttosto che l'altrettanto valido "PageStream 2.2" della SoftLogik, proprio perchè quest'ultimo non dispone ancora di un potente programma di grafica vettoriale che possa essergli interfacciato con altrettanta facilità di "PDraw".

Un grave appunto da muovere ad entrambi i pacchetti della Gold Disk è però l'incompatibilità con **Amiga 4000**: la software house è comunque al corrente del problema ed ha già annunciato l'imminente release di versioni aggiornate che possano funzionare anche con il modello di punta della linea Amiga.

Per chi utilizza un Amiga 3000 o 2000, invece, non ci sono problemi (fatta salva la disponibilità di almeno 2 megabyte di memoria). ❏

LE UTILITY DI PDRAW

Il programma, fornito su tre dischetti, e' accompagnato da un discreto assortimento di clip dimostrativi e da quattro importanti utility:

TRACE: serve per trasformare un'immagine bitmap (un brush o un'intera schermata IFF) in un clip in formato PDraw, pronto per essere importato in un folio. Oltre a specificare i nomi dei file origine e destinazione, "Trace" consente di scegliere se effettuare o meno il fill (ovvero se riempire anche le aree colorate oppure convertire i soli contorni del disegno) e di stabilire la precisione della conversione, determinando la distanza minima di pixel da considerare per tracciare due linee separate (il valore di default e' 1.5)

CLIPMAP: svolge la funzione opposta a quella di "Trace", convertendo un clip dal formato strutturato a quello IFF. Le opzioni selezionabili comprendono il numero di colori e la risoluzione dell'immagine desiderata, oltre all'Aspect Ratio (ovvero alla proporzione tra risoluzione verticale ed orizzontale, utile per correggere schiacciamenti o deformarzioni dell'immagine).

FONT MANAGER: e' lo stesso programma di conversione di font fornito con "Professional Page": trasforma un font in formato Adobe Type 1 nel corrispondente font in formato CompuGraphics, richiesto da "PDraw".

CGUPDATE: equivale all'utility "FixFonts" fornita con il Workbench, ma opera sui font CompuGraphics: riordina ed aggiorna il contenuto della directory CGFonts, e solitamente viene lanciato dopo aver effettuato aggiunte o conversioni di nuovi font.

Future Entertainment Show

Viste per voi a Londra, ecco alcune succose novità in arrivo per il nostro Amiga: genlock, scanner, espansioni, campionatori ed alcuni programmi davvero interessanti...

di MARCO DUFOUR

Si è svolto a Londra in novembre il **Future Entertainment Show** (FES), annuale rassegna dei prodotti dedicati agli home computer e dei videogiochi. Organizzata dal gruppo editoriale britannico Future Publishing, il FES ha avuto luogo presso il complesso fieristico di Earls Court, nella zona sud ovest di Londra. Dei due enormi padiglioni, uno era interamente dedicato ad Amiga ed ai prodotti ad esso collegati.

Una folla straordinariamente ordinata ha caratterizzato tutti e quattro i giorni della fiera nonostante il fatto che molti, pur di partecipare alla manifestazione, abbiano dovuto sorbirsi più di tre ore di coda agli sportelli. Tra gli espositori, molti nomi celebri come Philips, Sega e Nintendo facevano bella mostra dei loro ultimi prodotti; la parte del leone era però decisamente dei prodotti Commodore (grazie anche al fatto che il popolo inglese si è scoperto letteralmente fanatico di Amiga). Commodore UK presentava per la prima volta in Inghilterra l'**Amiga 4000** e il drive CDrom per Amiga 500 (il modello **A570**, per intenderci), e grande anteprima c'è stata anche per **Amiga 1200**, che introduce le novità grafiche dei nuovi chip AGA (quelli dell'Amiga 4000) in una fascia di mercato decisamente economica.

Sempre nello stand Commodore UK è stato presentato un **HardDisk** da 65 Mb per il **CDTV**; contenuto in un case esterno, si interfaccia al CDTV tramite la porta di espansione, e dovrebbe costare attorno al milione di lire; ma non è sicuro se questo prodotto raggiungerà mai l'Italia.

CDTV NEWS

Per dimostrare la sua volontà di seguitare a supportare il CDTV, Commodore ha presentato anche una rivista dedicata interamente a questo formato. Su "**Amiga CD!**", questo il nome della pubblicazione, si possono trovare recensioni di tutti i prodotti per CDTV, oltre che numerose anteprime. Sempre per stupire, tre CDTV installati nello stand proponevano una spettacolare demo della Psygnosis: non la "solita" animazione già vista sul CD di "Lemmings", ma un vero e proprio film di venti minuti con grafica tridimensionale e

suono digitale !

Nell'altro padiglione (Earls Court 1) regnava invece incontrastato Amiga 4000: ogni espositore ne aveva almeno uno per dimostrare la versatilità dei propri prodotti e per confermare il proprio impegno di supportare le nuove macchine.

Le apparecchiature esposte ed i software presentati erano veramente interessanti. Cominciamo con l'americana **GVP**, che ha proposto in anteprima il **G-Lock**, un genlock professionale che offre un ingresso Y/C (S-Video), due ingressi video compositi, un ingresso RGB (il segnale di Amiga), e due ingressi audio.

I PRODOTTI GVP

La novità risiede negli ingressi audio, in quanto è possibile miscelare due sorgenti audio e generare effetti speciali, pilotando il tutto via software. Nella piccola scatola nera esterna che lo contiene sono presenti anche un'uscita RGB (per il monitor), un'uscita video composito, una Y/C ed una audio.

La GVP lo classifica come prodotto vincente soprattutto per le applicazioni multimediali, ma non ci stupiremmo di vederlo affiancato ad un Amiga 4000 in una sala di regia.

GVP ha presentato anche la scheda **A530**, un'acceleratrice per Amiga 500 basata sul processore 68030; i punti di forza di questo prodotto sono rappresentati dalla presenza di un controller integrato per harddisk (sono disponibili varie configurazioni) ed un'espansione di memoria. Infine, era esposta anche la nuova scheda grafica **EGS 110** in grado di visualizzare schermate e programmi con risoluzioni fino a 1600 x 1280 pixel a 24 bit. Non era però ancora in vendita e non è stato nemmeno comunicato quando verrà commercializzata.

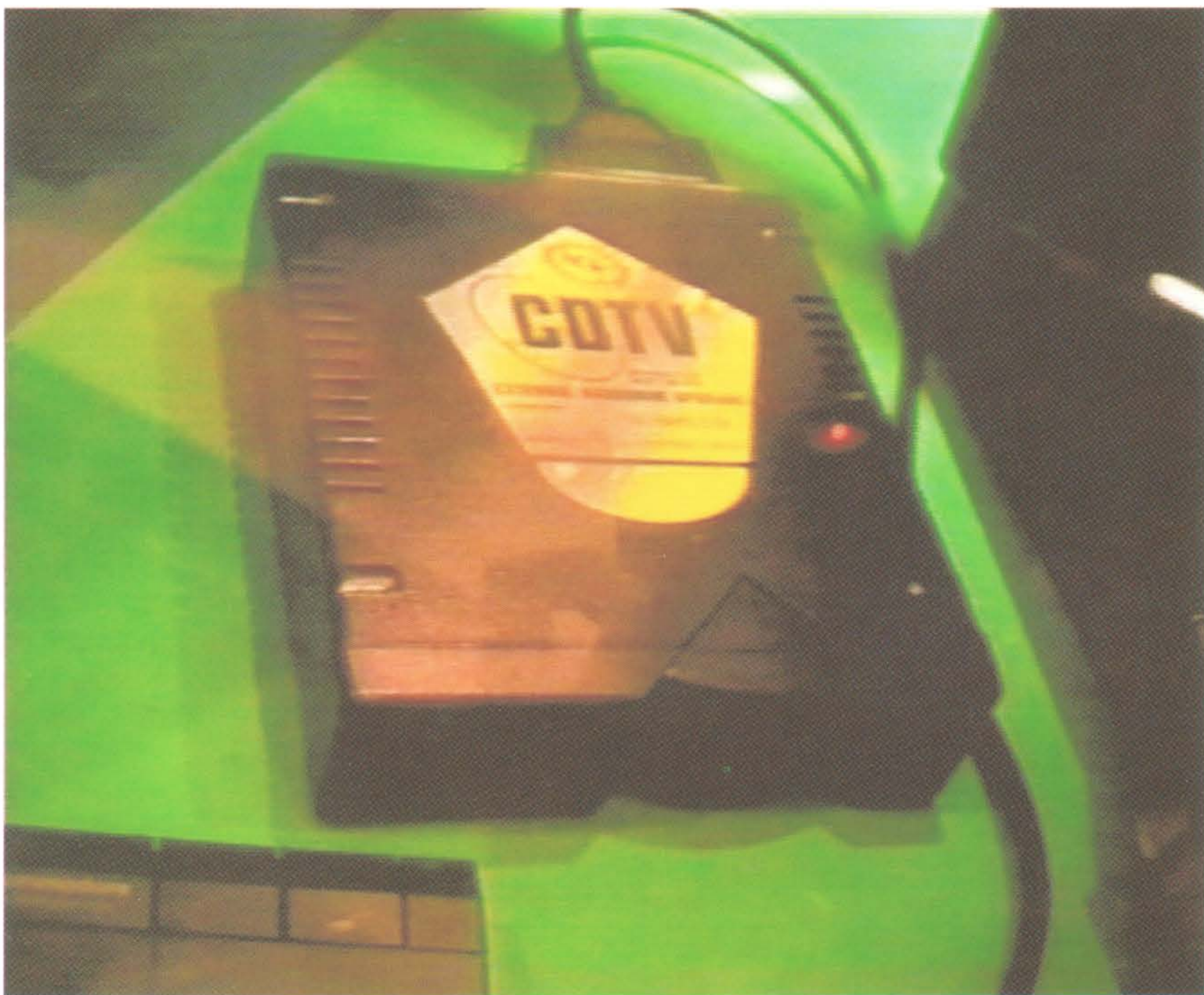
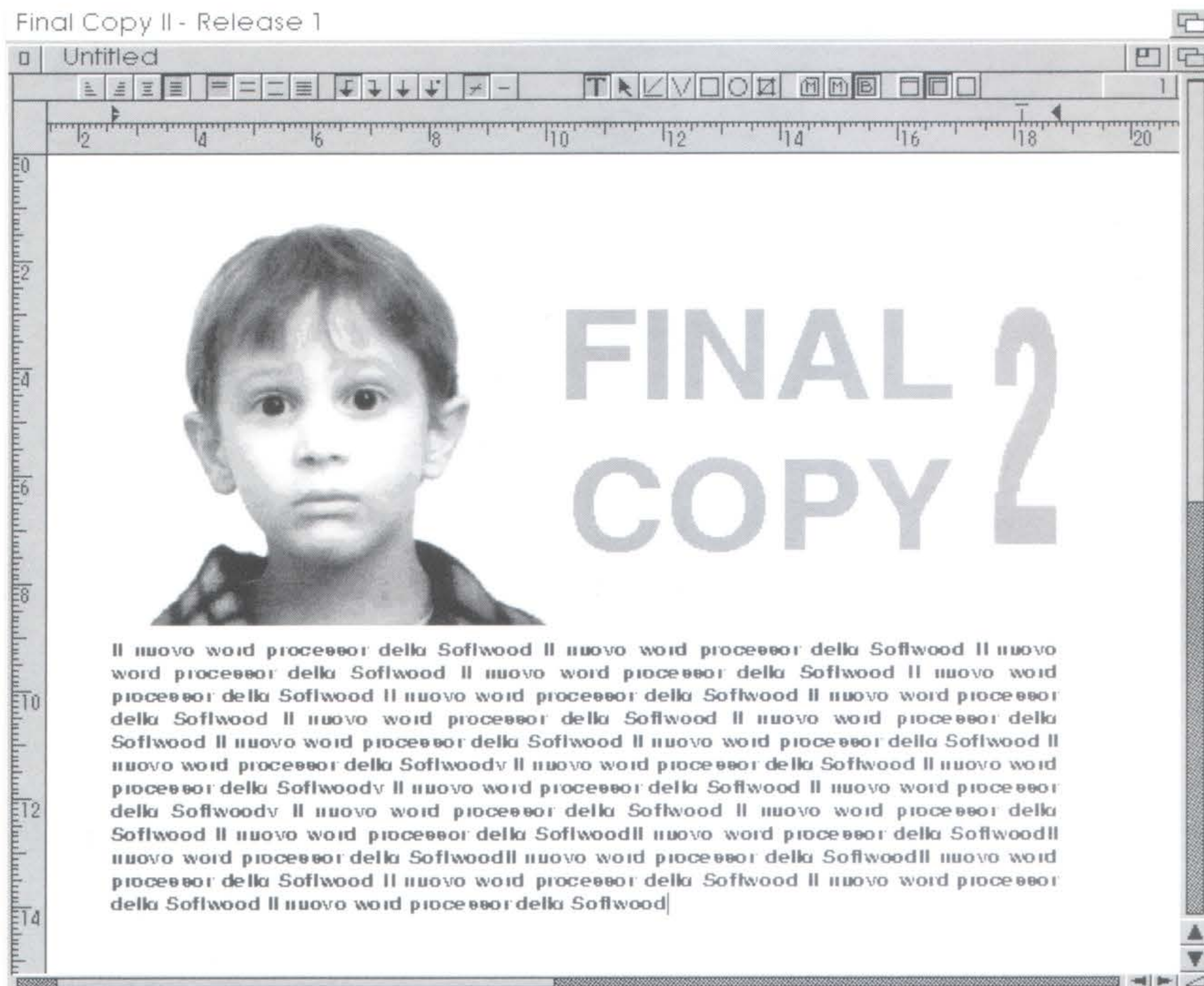
LA MEMORIA VIRTUALE

Per quanto riguarda il software, ancora GVP ha presentato le nuove versioni dei programmi per la gestione della scheda **Impact Vision 24** ("**MyLad**", "**Digital Darkroom**" e "**MacroPaint IV24**"), oltre che "**Cinemorph**" (recensito sullo scorso fascicolo di AmigaByte) ed "**Image FX**". Quest'ultimo rappresenta una vera rivoluzione nel campo della manipolazione della grafica a 24 bit.

Oltre che supportare numerosi formati grafici (Tiff, Gif, Jpeg ed altri ancora), "Image FX" è tra i primi programmi ad introdurre il concetto di **memoria virtuale** nel mondo Amiga.

Essa consiste in una tecnica mediante la quale si sfrutta la memoria di massa disponibile su un supporto magnetico (harddisk) per emulare memoria ram e renderla disponibile al sistema operativo o ai programmi in esecuzione.

"**Image FX**" non è il primo programma a supportare la memoria virtuale (si pensi a "**GigaMem**") ma è sicuramente il primo a farlo in modo professionale: si possono caricare immagini di enormi dimensioni senza preoccuparsi di quanta ram è realmente disponibile nel computer. Il programma necessita comunque di almeno 4 mega di ram e di un capiente harddisk per gestire appieno la memo-

ria virtuale.

"Image FX" è in grado di generare effetti speciali su immagini e su animazioni (come "ADPro" e "ImageMaster"), lavorando in modo WYSIWYG (What You See Is What You Get); supporta inoltre molte schede grafiche quali la già citata **Impact Vision 24**, il **DCTV**, la **Resolver** e la **Rambrandt** (compreso il protocollo **SAGE**).

DUE GRANDI WP

Nello stand a fianco, ecco la versione 2 di "**Final Copy**"; questo famoso word processor, bestseller in America, ha raggiunto in fase di stampa una qualità veramente eccezionale ed anche con stampanti a nove aghi garantisce risultati più che soddisfacenti.

Tra le novità di questa versione troviamo la possibilità di calcolare durante la stampa i margini sinistro e destro per la pinzatura, e la presenza di alcuni tool per il disegno in grafica vettoriale. Molte delle nuove caratteristiche, compreso il pieno supporto **PostScript**, rendono "Final Copy II" molto simile ad un programma di DeskTop Publishing.

Suo degnissimo concorrente si è rivelato essere "**WordWorth 2**", presentato in anteprima al Future Entertainment Show dalla Digita International. Questo programma, di produzione inglese, ha molti assi vincenti nella manica: supporta a video e in fase di stampa i font **Agfa Compugraphics** (ne sono compresi 17 nella confezione), i **ColorFonts**, tutti i font Amiga ed i caratteri interni di praticamente tutte le stampanti esistenti sul mercato.

L'interfaccia grafica è stata completamente ridisegnata rispetto alla precedente release, ed attualmente si può già lavorare con le nuove super-risoluzioni disponibili su Amiga 4000 e su Amiga1200.

HOT LINK

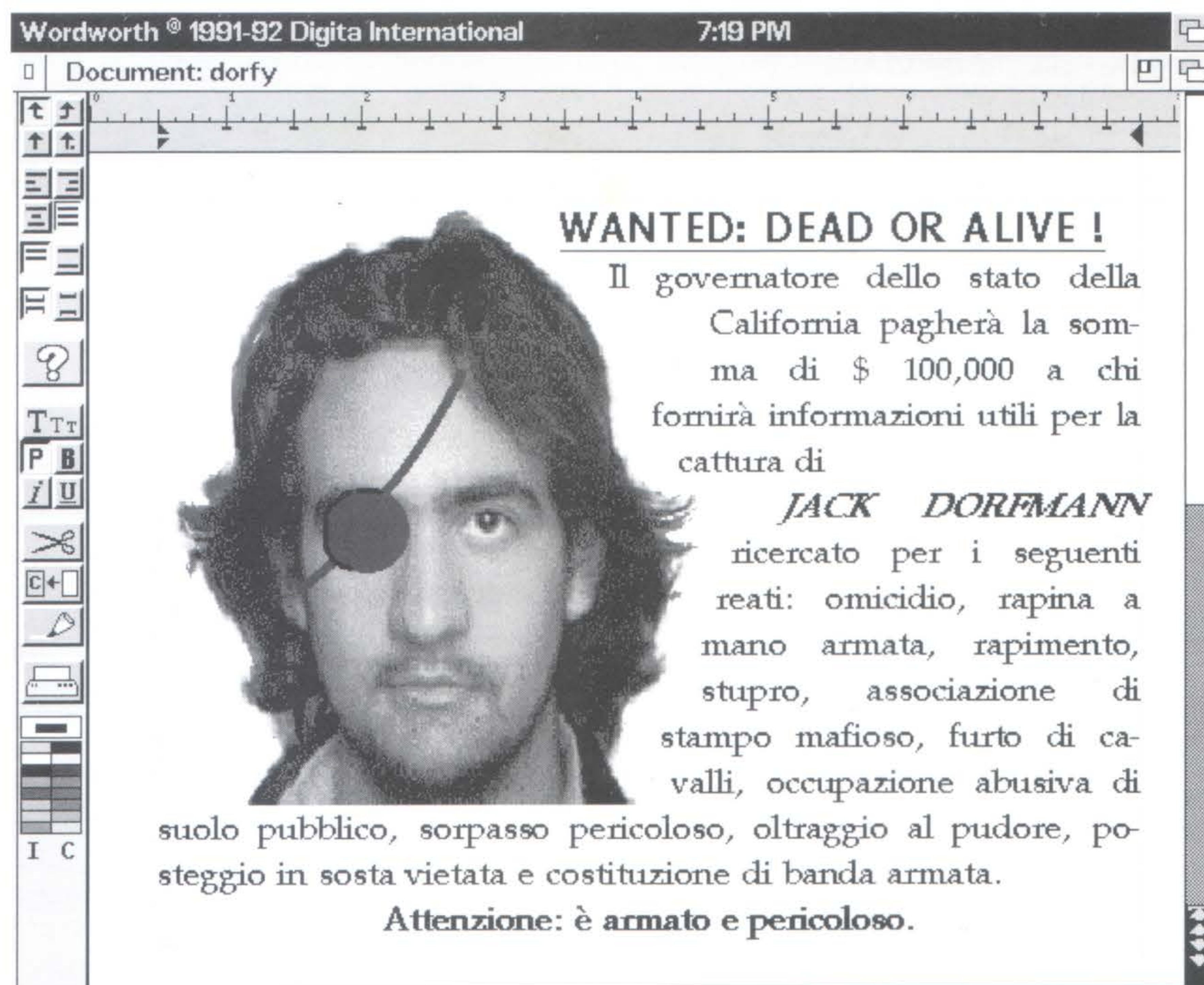
"WordWorth 2" è inoltre in grado di caricare immagini IFF a colori (comprese quelle in formato **HAM** e **HAM8**), e di lavorare in **HotLink** con qualsiasi programma di disegno: si può cioè generare un legame tra l'immagine caricata e il programma che l'ha generata, permettendo un aggiornamento immediato se questa viene modificata. Interessante di questa funzione è il fatto che HotLink è compatibile con qualsiasi programma di disegno.

Al FES non sono mancate dimostrazioni di "WordWorth" in HotLink con "DeluxePaint", e bisogna ammettere che l'effetto era molto impressionante.

La Digita International ha inoltre prodotto la versione 3 di "**KindWords**" in diverse lingue, compreso l'italiano: Jeremy Rihll (manager della Digita) ci ha confermato che è allo studio una versione italiana, con tanto di dizionario. Staremo a vedere.

DI TUTTI I COLORI

Dalla **Power Computing**, ecco il nuovo **Power Colour Scanner**, uno scanner a colori in grado di gestire immagini a 12 bit; il suo costo è di circa 500.000 lire e consente di lavo-

rare fino alla risoluzione massima di 400 dpi (punti per pollice). Si collega ad Amiga 2000/3000/4000 tramite una scheda posta in uno slot interno; la versione per Amiga 500 deve essere invece connessa al bus laterale di espansione.

Sempre ad Amiga 500 è dedicato un interessante prodotto della **MicroDeal**: si tratta di **VideoMaster**, un digitalizzatore audio e video in tempo reale dal prezzo veramente contenuto, in grado di digitalizzare sequenze in bianco e nero (con la relativa traccia audio) ed a colori, a patto di possedere uno splitter RGB.

E' prevista anche una versione per la serie professionale di Amiga che permetterebbe, fra l'altro, di facilitare di molto gli sviluppatori di titoli CDTV. VideoMaster consente infatti di digitalizzare sequenze a 1/4 di schermo e di sincronizzare l'audio; potrebbe quindi rappresentare una soluzione economica ed efficace per la produzione di sequenze CDXL per CDTV.

PER SUONARE...

Quante critiche sono state rivolte a Commodore per non aver potenziato il Paula (chip che si occupa della gestione del sonoro) nella nuova serie di Amiga (4000 e 1200) !

Ora esiste però una soluzione alternativa: per chi proprio non può fare a meno della qualità sonora dei CD (44Khz) e desidera trasformare il proprio Amiga in un regitratore professionale, la MicroDeal propone, all'incredibile prezzo di 150 sterline (circa 350.000 lire), il **Clarity 16**, un campionatore audio a 16 bit completo di interfaccia MIDI!

Questa apparecchiatura esterna si collega ad Amiga attraverso le porte seriale e parallela, ed offre quattro canali stereo (ha due ingressi e due uscite con jack RCA). Sospettiamo che un Amiga 1200 dotato di questa scheda darà del filo da torcere al nuovo Falcon dell'Atari...

UN PC NEL 600 !

Altro stand, altri prodotti: la **KCS** (distribuita in italia da SoundWare) presentava la nuova versione di **Power PC board** per Amiga 600 (a circa 420.000 lire). Si tratta della prima scheda di emulazione PC/MsDos per Amiga 600, e forse anche della prima scheda progettata esclusivamente per questo modello.

Acquistando un adattatore è inoltre possibile inserire la scheda all'interno di un Amiga 2000/3000/4000: sul 4000 viene anche supportata l'uscita VGA a 256 colori, oltre che l'emulazione delle schede audio AdLib e SoundBlaster.

Nello stesso stand si poteva ammirare il **Dual HD-Drive**: composto da due drive sistemati uno sopra l'altro, è in grado di leggere i dischi in formato 880kb, 1.76 mb e 4mb, per un totale di 8 mega. Grazie ad appositi chip di compressione/decompressione si possono infatti memorizzare in tempo reale fino a 4 mega di dati su di un normale dischetto ad alta densità. Il Dual HD-Drive potrebbe rappresentare una soluzione ai problemi di back-up per i possessori di harddisk.

ESPANSIONI PCMCIA

Novità molto interessanti, poi, riguardano tutti gli utenti di Amiga 600 e Amiga 1200. Sono state commercializzate al FES tre nuove **RamCard** da inserire nello slot PCMCIA del computer, a prezzi finalmente ragionevoli; hanno le dimensioni di una carta di credito e costano circa 250.000 lire (per 2 mb) e 380.000 (nella versione per 4 mb). Prodotte dalla Taurus, dalla Silica e dalla Phoenix, dovrebbero essere presto distribuite anche in Italia.

Lo standard PCMCIA 2.0 è ormai piuttosto diffuso, essendo stato adottato da numerosi produttori di notebook (PC portatili) per l'interfacciamento di espansioni e periferiche: entro breve dovrebbero apparire molti prodotti per Amiga in questo formato.

Uno di essi, per la felicità dei possessori di Amiga 600 e 1200, è l'**A670**, il lettore di CdRom basato su tecnologia PCMCIA; tutto lascia presagire che se ne avrà notizia in Italia prossimamente.

IL FUTURO SU CD

Il FES ospitava anche diversi espositori di videogiochi. Intervistato l'organizzatore della manifestazione sul futuro dei videogiochi e su quale formato uscirà vincitore dalla guerra tra home computer e console, abbiamo avuto conferma che Amiga (almeno in Inghilterra) è già trionfatore e che il futuro dei videogiochi risiede nel CD.

Sia Commodore che Nintendo, Sega e Philips si sono indirizzati verso questo formato, anche se il software degno di questo supporto deve ancora essere prodotto.

Quando gli organizzatori della manifestazione londinese hanno tirato le somme si è visto che, già nei primi tre giorni, l'affluenza del pubblico era stata di cinquantamila persone: uno dei successi più interessanti di questi ultimi mesi, e la conferma che Amiga è la macchina del momento. ❑

MAXIPLAN IV

di Marco Fornier

Come sovente succede nel mondo del software, l'arrivo di un prodotto innovativo scatena la concorrenza creando un fermento grazie al quale il settore si rinnova. È il caso del campo degli spreadsheet, dove l'arrivo di "Professional Calc" della Gold Disk, un programma che rende più credibile usare Amiga in ambiente lavorativo, ha convinto alcune aziende a rinnovare i loro prodotti per stare al passo con i tempi.

Ecco quindi "**Maxiplan IV**" della Disc Company, ultima incarnazione di un foglio elettronico esistente da tempo su Amiga, rivolto a coloro che devono macinare dati senza complicarsi eccessivamente la vita con la produzione di complicati grafici statistici ed altri orpelli estetici.

"Maxiplan" richiede almeno un mega di memoria per funzionare: non c'è il classico programma di installazione automatica su hard-disk ma viene fornita un'utility per copiare la **req.library** sul proprio Workbench in modo da poter utilizzare un file requester più avanzato.

L'aspetto grafico di "Maxiplan" non è tra i più esaltanti, ancora legato com'è al vecchio look 1.3. Appena caricato, il programma apre uno schermo in modalità non interlacciata, che però viene automaticamente attivata nel caso si selezionino 16 colori o 58 righe.

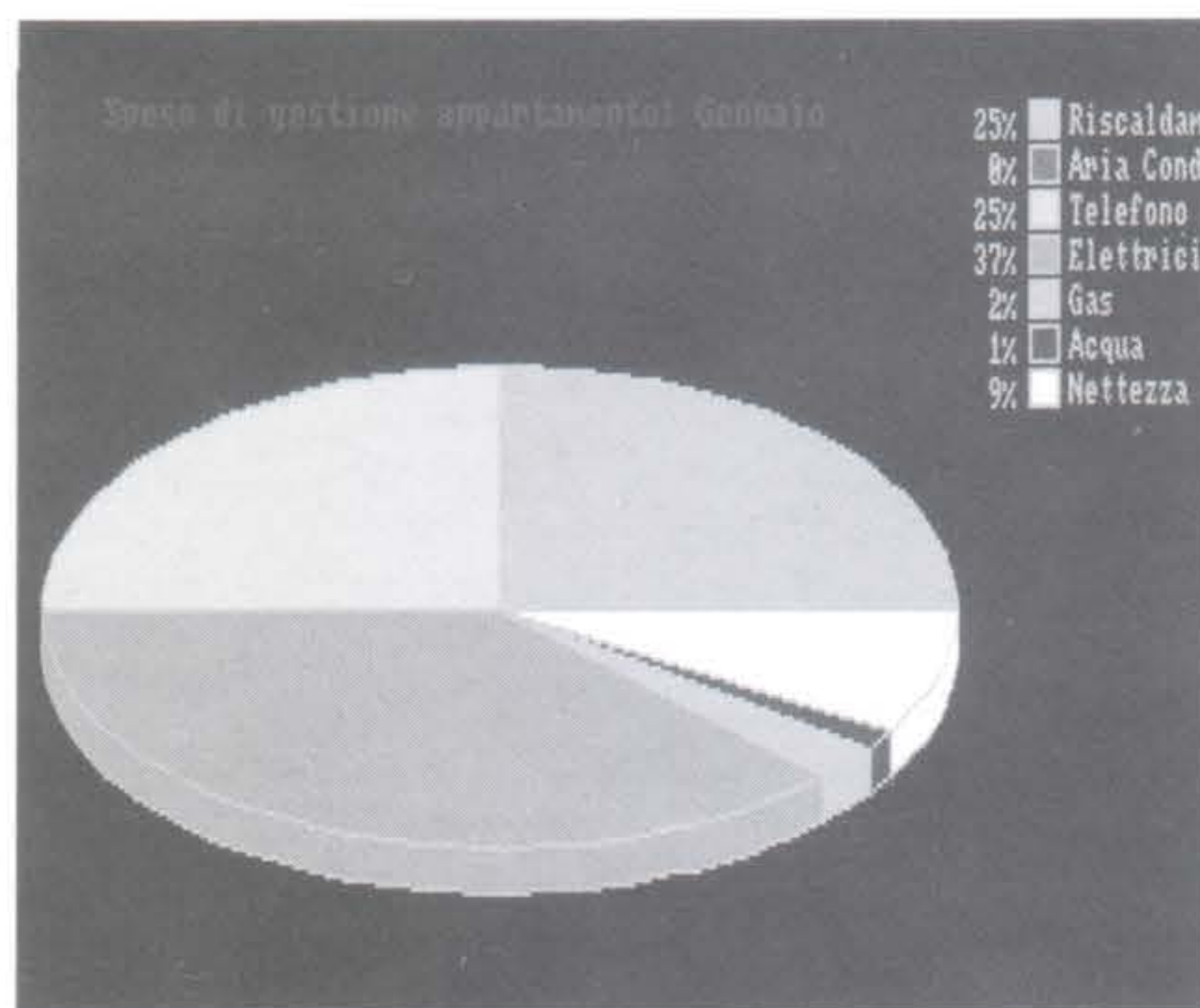
"Maxiplan" dispone di dieci menu verticali, composti da più di cento comandi, oltre che dai menu relativi ai grafici. Possibilità molto interessanti sono offerte dal menu **D**, che consente di utilizzare qualsiasi utility che lavori in multitasking direttamente da "MaxiPlan", semplicemente scegliendola dal menu. Le utility devono essere poste nella directory "Accessory" ed avere il suffisso ".desk": con il programma è fornito "Calculator", che può tornare utile per calcoli spicci riguardanti il foglio di lavoro.

Tutti i menu sono corredati da help on-line per facilitarne l'utilizzo senza doversi studiare il manuale; inoltre, schiacciando il tasto Help si ottiene un elenco dei comandi collegati ai tasti funzione (**Cut**, **Copy**, **Save**, etc.), ovvero quelli di più immediato utilizzo. Il primo menu contiene tutti i comandi relativi alla stampa tranne **Print Setup** e **Print**, che si trovano nel menu **Project**. Abbiamo **Printer Output**, per scegliere tra stampa a colori, in scala di grigi o in bianco e nero; **Print Type Size**, per determinare le dimensioni dei caratteri di stampa (**Pica**, **Fine**, **Elite**); **Run Prefs**, che carica le "Preferences" dal disco lavoro, e **Perform Form Feed**. Troviamo poi i soliti comandi per la definizione dei margini, della lunghezza della pagina, della spaziatura tra le linee (6 o 8 linee per pollice) e della qualità di stampa (**draft** o **letter**).

Anche in "MaxiPlan" compare il classico menu **Project**, con i comandi per il caricamento e il salvataggio dei file. Oltre al proprio formato, "MaxiPlan" consente di caricare e salvare fogli generati dal popolarissimo programma MsDos **Lotus 123**, sia in formato .WKS che in .WK1. Manca invece la compatibilità con "ProCalc": una lacuna che mette in posizione di vantaggio quest'ultimo, visto che può importare file sia da "Lotus" che da "MaxiPlan" stesso.

Il comando **Print** stampa l'intero foglio di lavoro qualora sia selezionata una sola cella; se ad essere specificato è invece un range, stampa solo quella parte. È inoltre possibile reindirizzare l'output non ad una stampante ma ad un file, in modo da stamparlo poi con comodo su di un altro Amiga. Per decidere come dovrà essere il nostro risultato su carta possiamo scegliere tra griglie, numerazione delle pagine, data o titoli speciali.

Volendo conoscere altre notizie sul nostro foglio, per esempio quante celle abbiamo usato, quanta memoria ci rimane o dove è situata l'ultima cella, ci viene incontro **Worksheet Status**; per quelli sempre a corto di memoria c'è l'opzione **Close Workbench**.

La cella attiva può essere spostata nel foglio in un'infinità di modi: con il mouse, con i tasti cursore e con quelli funzione, o anche scegliendo dai menu la destinazione finale della cella attiva. Per divertirsi con i dati, per quanto lavorare con i numeri possa essere divertente, abbiamo i classici comandi "taglia e incolla" nel menu **Edit**: **Ext. Copy** salva nella Clipboard del sistema una o più celle da condividere poi con altri programmi; **Ext. Paste** ricopia i dati dalla Clipboard alla cella attiva; **Paste Data** incolla solo i dati contenuti nella cella, ma non il formato. Se, ad esempio, l'insieme di celle che viene copiato contiene una formula, solo il risultato verrà trascritto alla destinazione, non la formula medesima.

Allo stesso modo lavorano **Clear** e **Clear Data**: mentre il primo cancella tutto quanto concerne una cella, il secondo ne conserva gli attributi, quali colore del testo o formula impiegata. Alle celle, o ad un insieme di esse, si può anche attribuire un nome: questi nomi possono essere salvati con **Define Name** ed in seguito scelti dal requester che appare selezionando **Paste Name**. Per le formule abbiamo **Paste Function**: possiamo scegliere una funzione tra le sessanta e più disponibili, oppure crearne una personalizzata. **Paste Font** torna utile per i grafici di tipo Word e Gantt, dove può essere necessario l'utilizzo di diversi font.

```
Wed  4-Nov-92  11:45 AM  MaxiPlan-IV (4.09)  Memory:  340032  /1285448
MaxiPlan_Data:CookBook/Report.Macros
A1      Esc  =  +  -  *  /  f()  Name  <-  ()  .  0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Contents:'This macrosheet contains macros for use with the ComplexDB.Plan
Zoom              A                              B
 51 =SELECT.RANGE(0,12,5,#A32)       Select the printing range
 52 =PRINT(0)                        And output it!
 53 =RETURN
 54
 55
 56           SHIPPED
 57 =SELECT.RANGE(0,13,5,13)         Copy titles
 58 =COPY                            Put them in a convenient place
 59 =SELECT(A100)
 60 =PASTE
 61 =SELECT(A101)
 62 =SELECT.DATA(DATABASE)           Select the database
 63 =SELECT.CRITERIA(SHIP.SEL.CRIT)  And the criteria
 64 =EXTRACT.ALL                     Extract the proper records
 65 =SELECT(A100)                    Now find the bounds of the range
 66 =LAST.ROW
 67 =SELECT.ACTIVE
 68 =ROW.NUMBER(CELL(0,0))
 69 =PRINT.TITLE('Shipped Order Rep  Set the report title
 70 =PRINT.SETUP(38)
 71 =CALCULATE(2)
 72 =SELECT.RANGE(0,99,5,#A68)       Select the range
 73 =PRINT(0)                        and print it
 74 =SELECT.RANGE(0,99,5,#A68)       And clear it out so that
 75 =CLEAR                           our find bounds logic doesn't
```

Nel menu **Format** troviamo i formati numerici impiegati da "MaxiPlan": **General**; **Fixed** (con un numero prefissato di decimali, scelto in **Decimals**); **Currency** (si seleziona la valuta dal menu **Options** con **Set Currency**); **Date** (si può scegliere tra i formati giorno-mese-anno, giorno-mese o mese-anno); **Time** (purtroppo solo in formato anglosassone, cioè AM-PM); **Percent** (per le percentuali).

Width ci permette di scegliere il numero di caratteri supportati da una colonna: **Standard** (10 caratteri: valore di default), **Wide** (31) o **Specified** (a scelta da un minimo di 3 a un massimo di 57); in realtà il numero di caratteri visualizzati è sempre inferiore di uno al valore prescelto, in modo da consentire almeno uno spazio bianco tra una colonna e l'altra. **Commas** serve a separare tramite virgole le migliaia, sistema in uso nei paesi anglosassoni.

Per la grafica abbiamo poi **Pen Color**, **Alignment** (per allineare al centro, a destra o a sinistra i dati), **Style** (i soliti grassetto, sottolineato e corsivo) e **Palette**. Per evitare che persone non autorizzate manipolino i dati, è poi possibile impedire l'editing mediante il comando **Protect** (ed il relativo **Protection on/off** nel menu **Options**). Se vogliamo essere ancora più sicuri, selezionando **Password** nasconderemo i dati fino all'immissione della parola d'ordine tramite **Set Password**, sempre del menu **Options**.

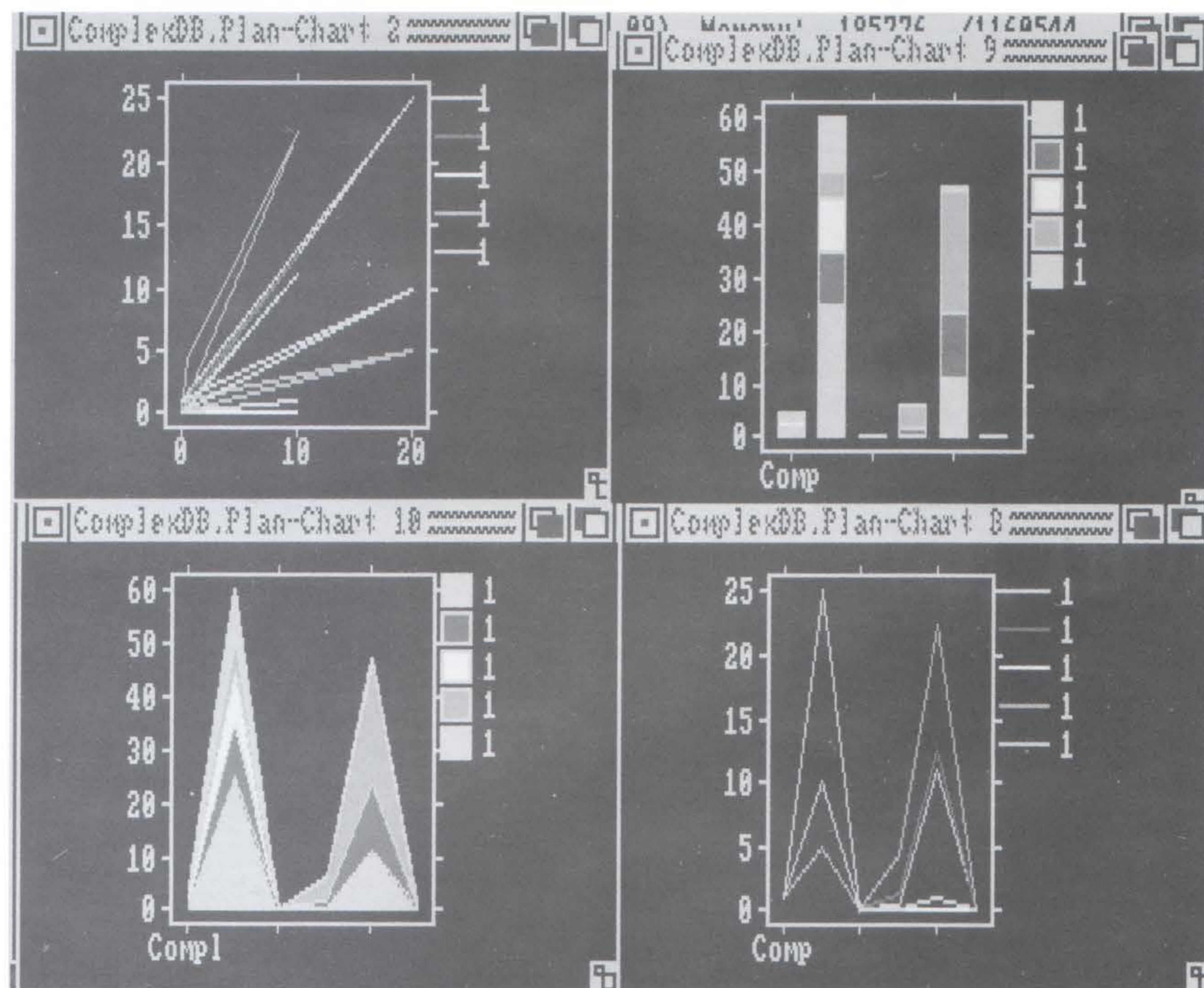
Tra i comandi presenti in quest'ultimo menu, particolare rilievo hanno **Show** (per decidere se mostrare una formula o il suo risultato); **Freeze Titles** (per muoversi nel foglio di lavoro bloccando la visualizzazione di certe righe o colonne, per meglio confrontarle con altre); **Calculation Order** (i calcoli, oltre che nell'ordine delle formule, possono essere eseguiti fi-

la per fila o colonna per colonna) e **Outline** (**Level** e **Display**). Mediante questi ultimi due comandi è possibile selezionare il livello di importanza di una o più celle e di conseguenza scegliere il livello di visualizzazione.

Anche il significato del tasto Return può essere variato: oltre che far scendere in basso di una riga, può effettuare lo spostamento di una colonna o addirittura non muovere del tutto il cursore. Ogni cella può inoltre venir corredata da una nota lunga al massimo cinque righe: per editarla si usa **Cell Note** dal menu **Commands**, mentre la visualizzazione è invece selezionata con **Cell Note Display**.

Degno di nota è il modo in cui "MaxiPlan" utilizza il sintetizzatore vocale di Amiga: possono essere lette le Cell Note, tutti i dati di un certo range (**Read Range**) oppure lettere e numeri via via che li digitiamo (**Keyboard Echo**). Il menu **Commands** ci viene in aiuto per muoverci tra le celle: con **Select** si sposta il foglio attorno ad una determinata posizione; **Insert/Delete** servono per aggiungere o eliminare una o più colonne/linee; **Fill** può essere usato in due modi: **Fill Down** copia tutte le informazioni dalla riga posta tre righe più in alto di un certo range a tutte le altre righe del range; **Fill Right** svolge lo stesso compito dalla colonna più a sinistra alle altre.

Naturalmente si può scegliere se effettuare il ricalcolo del contenuto delle celle manualmente o in automatico: nel primo caso occorre selezionare ogni volta **Calculate Now**, altrimenti il calcolo automatico avviene tutte le volte che una cella viene modificata.

Anche il più fanatico dei contabili prima o poi si stanca dei numeri: è in quel momento che subentrano i grafici. In effetti, esteticamente parlando, è molto più gratificante vedere delle torte o delle barre colorate piuttosto che una grigia serie di cifre. Difficilmente "MaxiPlan" può far meglio di "ProCalc", che ha uno dei suoi punti di forza proprio in questo settore; infatti "MaxiPlan" offre solo dodici tipi di grafici, due dei quali però molto interessanti e pressochè assenti negli altri spreadsheet: **Word** e **Gantt**. Il secondo, in particolare, è indispensabile per pianificare progetti, funzione molto richiesta in questo tipo di programmi.

"MaxiPlan" è molto veloce nel visualizzare grafici, principalmente perchè apre sempre una finestra piccola lasciando all'utente la decisione ultima sulla grandezza e risparmiandogli tempo in caso di dubbio. Ovviamente anche nel campo della visualizzazione di grafici abbiamo abbondanza di comandi per editare il grafico in tutti i modi possibili: quattro menu spaziano dalla scelta del colore per ogni componente alle opzioni sul testo (quali la scelta del font, dello stile e della sua posizione).

Specify permette di selezionare etichette e legende, modificare le scale di misura (si possono usare anche quelle logaritmiche) e l'orientamento di colonne e righe; **Capture** consente di salvare il grafico in formato IFF e di importarlo e modificarlo quindi tramite qualsiasi programma di disegno, come "Deluxe Paint". È possibile ottenere un'immagine senza contorni (**Borderless**), utile per diapositive da usare in presentazioni; è però assente un equivalente del comando **Explode** presente in "ProCalc", che permetteva di separare le varie fette di un grafico a torta.

"MaxiPlan" incorpora un potente database per manipolare dati: si sceglie un range che racchiuda i vari record disposti su colonne, con i campi ben incolonnati; si seleziona **Define Database** dal menu **Data** e si inserisce il nome prescelto per l'archivio. Operazioni di ricerca e riorganizzazione secondo criteri (**Define** e **Select Criteria**) possono essere eseguite con **Find** e **Sort**. Ma la potenza di "MaxiPlan" è evidente scegliendo **Data View Mode** dal menu **Data**: tutti i menu scompiaiono, ad esclusione di **Project**, **Macro** e **Printers**; appare invece **Data View**, un nuovo menu che permette di trattare i fogli come se avessimo a che fare con un vero database, poichè contiene tutti i comandi precedenti più **First**, **Next**, **Prev** e **Last Record**, necessari per cambiare il record visualizzato e nel contempo conservare eventuali digitazioni incomplete.

Basterà selezionare un range, e "MaxiPlan" mostrerà da un

```
Wed 4-Nov-92 11:20 AM MaxiPlan-IV (4.09) Memory: 294472 /1137112
MaxiPlan_Data:CookBook/DataView.Demo
A14 Esc = + - * / f() Name <- () . 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Contents:
MaxiPlan4:MaxiPlan/planhelp/Edit.Help
--------------------------------------------------------------------------
Edit Menu Help
--------------------------------------------------------------------------

Commands or menu items on the Edit menu manipulate cells and ranges
of the Worksheet including naming of ranges and changing range names.
Many of the menu items save to the Clipboard in order to move
information onto another part of the Worksheet or to a different
Worksheet.

--------------------------------------------------------------------------
Cut
--------------------------------------------------------------------------

Removes data, formulas, and their format from a location on the
worksheet and saves the information to the Clipboard.

Cut can also be executed by: Right Amiga Key with X

--------------------------------------------------------------------------
Copy
--------------------------------------------------------------------------
```

lato i parametri costanti del database e dall'altro i dati che sono catalogati. Avendo ad esempio un'agenda di indirizzi, alla nostra sinistra troveremo le informazioni fisse quali nome, indirizzo e numero di telefono, mentre a destra potremo visionare i dati semplicemente agendo sulla barra di scorrimento.

Le **macro** implementate da "MaxiPlan" sono di tre tipi: **Data View**, **Outline** e **ARexx**. Tutte le operazioni effettuate in una sessione **Data View** possono essere registrate e quindi convertite in macro da richiamare con i tasti funzione (normalmente non utilizzabili nel database). Due macro predefinite sono quelle per il livello di evidenziazione: **Outline.Level(n)** imposta il valore che preferisce l'utente, mentre **Outline.Display(n)** visualizza solo i dati con valori maggiori o uguali a quello impostato.

Scegliendo dal menu **Project** l'opzione **Open Macrosheet** si ha la possibilità di creare macro utilizzabili con "MaxiPlan": oltre ai soliti comandi, come **Start/Stop Record**, si notano **Step Mode**, per eseguire un debug istruzione per istruzione; **Follow Mode**, che ha la stessa funzione ma la svolge mostrando i movimenti creati dalla macro sullo schermo; **Set Recorder**, che salva il nome della macro in modo che possa poi essere utilizzata con **Run**. Per chi non fosse ancora soddisfatto, aggiungeremo che "MaxiPlan" è ulteriormente configurabile tramite l'interprete **ARexx**, fornito con ogni Workbench 2.0 (o superiore). Concludendo, "MaxiPlan" rappresenta l'ideale se si ha bisogno di uno spreadsheet veloce ed essenziale, senza troppe pretese sul piano grafico. I punti di forza di "MaxiPlan" sono la notevole velocità, l'help on-line molto esauriente e il potentissimo database.

È inoltre configurabile fin nei minimi dettagli tramite macro e ARexx, senza contare la capacità di utilizzare grafici di Gannt e scale logaritmiche, che sono invece assenti in altri spreadsheet.

INTERWORD/BASE

di Dario Pistella

Il primo approccio con "**InterBase**" ed "**InterWord**" non è dei migliori: in un'epoca in cui sembra ormai diventato obbligatorio anche per l'utility più banale sfoggiare un look tridimensionale e coloratissimo, questi due programmi presentano un'interfaccia utente piatta e priva di attrattive.

A patto però di superare la delusione provocata da una veste grafica tanto dimessa e di provare ad approfondire la conoscenza con questi due tool, l'impatto non è poi così tragico: pur non brillando particolarmente per la propria eleganza, "InterWord" ed "InterBase" sono due programmi applicativi dalle discrete prestazioni, e meritano qualcosa di più di un'occhiata superficiale.

Sono consigliati prevalentemente a coloro che muovono ora i primi passi con Amiga e desiderano programmi in grado di svolgere funzioni basilari di gestione dati senza troppe complicazioni ed opzioni inutili.

Come il nome lascia intendere, "InterWord" ed "InterBase" sono rispettivamente un word processor, ovvero un programma per il trattamento di testi, ed un database. La serie, prodotta dalla software house danese InterActivision, comprende anche uno spreadsheet chiamato, con mirabile sfoggio di originalità, "InterSpread".

Studiati per integrarsi a vicenda, i due tool permettono lo scambio reciproco di dati offrendo in particolare la possibilità di effettuare il **Mail Merge** delle lettere in fase di stampa.

Questa funzione di "InterWord", normalmente usata per la produzione di lettere circolari, consiste nell'unire un elenco di dati ad un documento, per poter produrre copie diverse aventi, ad esempio, identico testo ma indirizzi e destinatari differenti. Per ottenere questo risultato il testo dovrà contenere, al posto dei veri riferimenti, una serie di **label**

```
InterWord v1.50  Project: InterWord.Mailmerge                RAM: 609432

After the labels, insert an empty line (an extra press on the
returnkey) to emphasize that the definition parts are stopped.
Henceforth comes the datas, which line by line must answer to the
labels.

Example:

name
address
town
telephone

John Doe
15 Jackson Blvd.
New York
01 12 34 56
Bert Backholder
1001 Dino Road
London
12 23 34 45

If the data don't answer to the labels line by line, as in the example
above, InterWord will inform you that the format is wrong.
Note: when a mergelist is saved, it's important to remember to save as
ASCII through 'Save As...' and not only 'Save'.

X:6     Y:56     P:1     L:56
```

alle quali in fase di stampa saranno via via sostituite le stringhe provenienti dal database prescelto. I dati per le label possono essere importati da un database creato con "InterBase" o tratte da un file di testo; l'opzione **Insert Mergefield** del menu **Extras** del word processor consente di posizionarle all'interno del documento: al momento della stampa, selezionata tramite **Print Merge Letter**, le copie della lettera comprenderanno i corretti riferimenti al posto delle label.

"InterWord" comprende anche un dizionario (che occupa tre dei quattro dischetti sui quali il programma viene distribuito), per l'individuazione di errori ortografici. A causa della lentezza di accesso ai dati, l'impiego del dizionario è pressochè impossibile a chi non possegga un harddisk oppure non disponga di memoria sufficiente per caricarlo tutto in Ram. Inoltre, esso risulta sfortunatamente di scarsa utilità per l'utente nostrano, essendo interamente in inglese: tramite l'opzione **Learn**, si possono tuttavia far apprendere al programma parole nuove ed aggiungerle al dizionario per uso futuro. I più volonterosi (e pazienti) possono quindi costruirsi un dizionario italiano per uso personale.

"InterWord" non funziona in modalità WYSIWYG (What You See Is What You Get) e non prevede la possibilità di includere grafica all'interno di un documento: per chi deve comunque occuparsi della sola stesura di testi, le funzioni basilari di word processing non mancano. Oltre ai soliti **Cut**, **Copy** e **Paste**, alle opzioni di ricerca e sostituzione di parole ed alle tradizionali impostazioni del formato della pagina, il programma permette di visualizzare (tramite **Statistics**) statistiche sul testo e l'elenco completo ordinato delle parole in esso comprese. La formattazione dei margini del testo avviene comodamente e, per fortuna, rapidamente clickando sulle icone presenti nella parte superiore dello schermo.

Niente da segnalare sul piano delle prestazioni in fase di stampa: siamo lontani dalla straordinaria qualità alla quale ci hanno abituati programmi come "Final Copy", ma l'output è comunque adeguato: un programmino di configurazione permette di personalizzare il driver adatto alla nostra stampante.

Inconsueta è invece la

modalità di visualizzazione del testo a **9 Pixel**: essa simula a video la spaziatura del testo al momento della stampa, e rappresenta quindi una rudimentale funzione di **preview**.

Anche l'approccio di "InterBase" è abbastanza tradizionale. Ogni archivio, qui definito **environment**, può contenere più **table** (tabelle), ognuna delle quali comprenderà un certo numero di campi ed i dati ad essi relativi. La funzione **Define Table** permette di stabilire il formato ed il contenuto dei campi, mentre tramite l'opzione **Define Relation** si possono definire delle relazioni tra i campi di tabelle separate (ad esempio, nell'ipotetico caso di un archivio contenente un'agenda, associare più numeri telefonici presenti nella tabella "Telefoni" ad un solo nominativo presente nella tabella "Nomi"). Tramite il sottomenu **Operations** si possono unire o variamente combinare più tabelle, mentre con **Define Layout** si determina il modo in cui i vari campi devono apparire sullo schermo, creando una vera e propria "maschera" per l'inserimento e la modifica dei dati. L'accesso ai record è sequenziale (niente indici, dunque), ma risulta sufficientemente rapido con archivi di dimensioni normali, poichè opzionalmente possono essere caricati direttamente in Ram.

Con **FreeSearch** si può ricercare una stringa di testo in uno o più campi del database, mentre **Expression Search** consente ricerche più complesse basate su criteri selettivi (permettendo ad esempio di localizzare tutti i nominativi, sempre della nostra ipotetica agenda, in cui il prefisso telefonico è uguale a "080").

Oltre che caratteri alfanumerici, un record può contenere anche immagini in formato IFF, che verranno richiamate e visualizzate clickando sul nome del campo corrispondente. Con **Update** si possono modificare contemporaneamente tutti i campi di una tabella attribuendo loro un nuovo valore; **Sort** invece effettua un riordino alfabetico sul campo selezionato.

Oltre che nel formato proprio di "InterBase", i dati possono essere caricati e salvati sotto forma di file Ascii (tramite **Import** ed **Export to Ascii File**), memorizzati sotto forma di dati per "InterWord" (mediante **Write Mail Merge Format**), o stampati su carta.

Con **Disk Operations**, infine, si accede ad un menu per cancellare o spostare file su disco.

Tips & Tricks

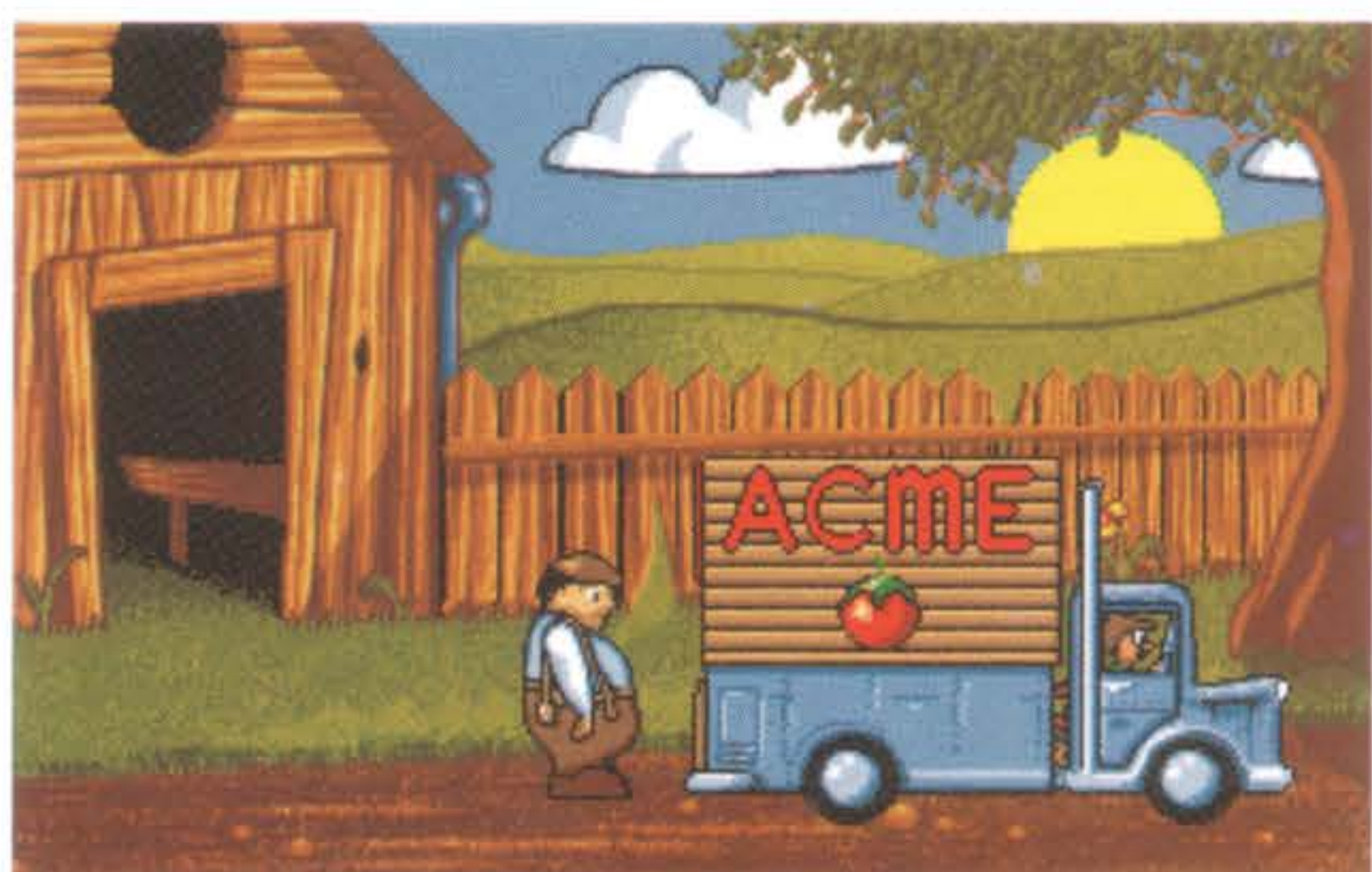
SUGGERIMENTI E TRUCCHI VARI

Ricordate ? Vi abbiamo parlato di "Agony" della Psygnosis sul fascicolo 41 di AmigaByte. Chissà quanti di voi, distratti dalla bellissima grafica animata dello sfondo, hanno perso fior di vite inutilmente. Niente paura: tutto quello che c'è da fare è caricare il gioco, aspettare che appaia la schermata iniziale con i titoli e l'accompagnamento musicale di pianoforte e digitare la parola "FANTASY" per attivare il cheat mode.

Premete quindi il pulsante sul joystick per iniziare e, durante il gioco, potrete ricorrere ai tasti funzione F1 ed F2 per far apparire la spada o F3 per incrementare la potenza dei vostri colpi.

☆

A volte i nostri collaboratori sono davvero sorprendenti: le prove dei videogiochi affidati alle loro cure sono spesso così approfondite che, durante l'esame di un gioco, riescono addirittura a portarlo a termine a tempo di record !

È il caso del simpatico "Bill's Tomato Game", sempre targato Psygnosis, di cui troverete la recensione tra quattro pagine: eccovi intanto l'elenco completo di tutte le password necessarie per accedere ai cento livelli.

TOIBBAL
MOIVEL
BIOGIN
MIECKON
PLEETTAR
ZAINON
ZIOKAL
NOINNAN
VIAGGUN
PLOUPAN
PLAPOC
GEELLAR
TOAGGEN
VOOMUG
BEADDAT
GOUNNEL
VOUSSAT
CLOADDAR
PATTOL
MOOCKAT
FLIOPPET
CLAVUN
PLUSSUN
NOAVAL
FLOINNOG
PLIOGOG
DREMUN
PLISSAN
GEMIT
FLAIFOL
DRIPAR
CLYLLET
SICKIN
GEADDOM
TAPET
SAILLOG
CLEEFAN
DROUKUG
SLOGGAT
BIESSIT
PLIEGOM
CLOITTER
FLEGGET
TIOLLIN
TOMON
PIODDER
GOOKER
GLOUMAN
PONNON
WOOMER
SOTTOG
WYTTAN
SLYLLAN
FLOSSOM
VENNER
DREEBBAN
NAIBBIN
WIMEL
GAVOM
GLOIDDUN
MOGGON
SLAINNUN
PLEAPIT
GYVUG
TEELLAT
POIGIT
NOOVAT
VIGGOG
FLOOCKUG
NOUGGEN
VEATTAT
SLEVON
SLOIGGAR
TOOPPEL
MYKAR
BUDDON
VAIPOL
GOLLEL
GLIAGGIN
SIADDEN
NEGGAN
CLIBBEN
VUKIN
PIMOL
SLEAKOL
NUGAT
SLOASSEN
DROOBBEL
CLOUFON
FLIFEL
PLOGGEL
MULLIT
ZOAGEL
GOACKOG
SOATTIN
GLIOSSET
ZOLLON
GIEMOM
GIONOG

☆

La "pizza" di un importante film è stata rubata a poche ore dalla presentazione in anteprima, ed il povero addetto al montaggio che se l'è lasciata sottrarre deve recuperarla prima che il produttore possa accorgersene: è la trama di "Premiere", un simpatico gioco della Core Design di ambientazione cinematografica.

Per ottenere vite infinite occorre digitare la parola "SPARKPLUGS" mentre appare la schermata iniziale. Se non avete commesso errori, apparirà al centro dello schermo la parola "cheat" lampeggiante.

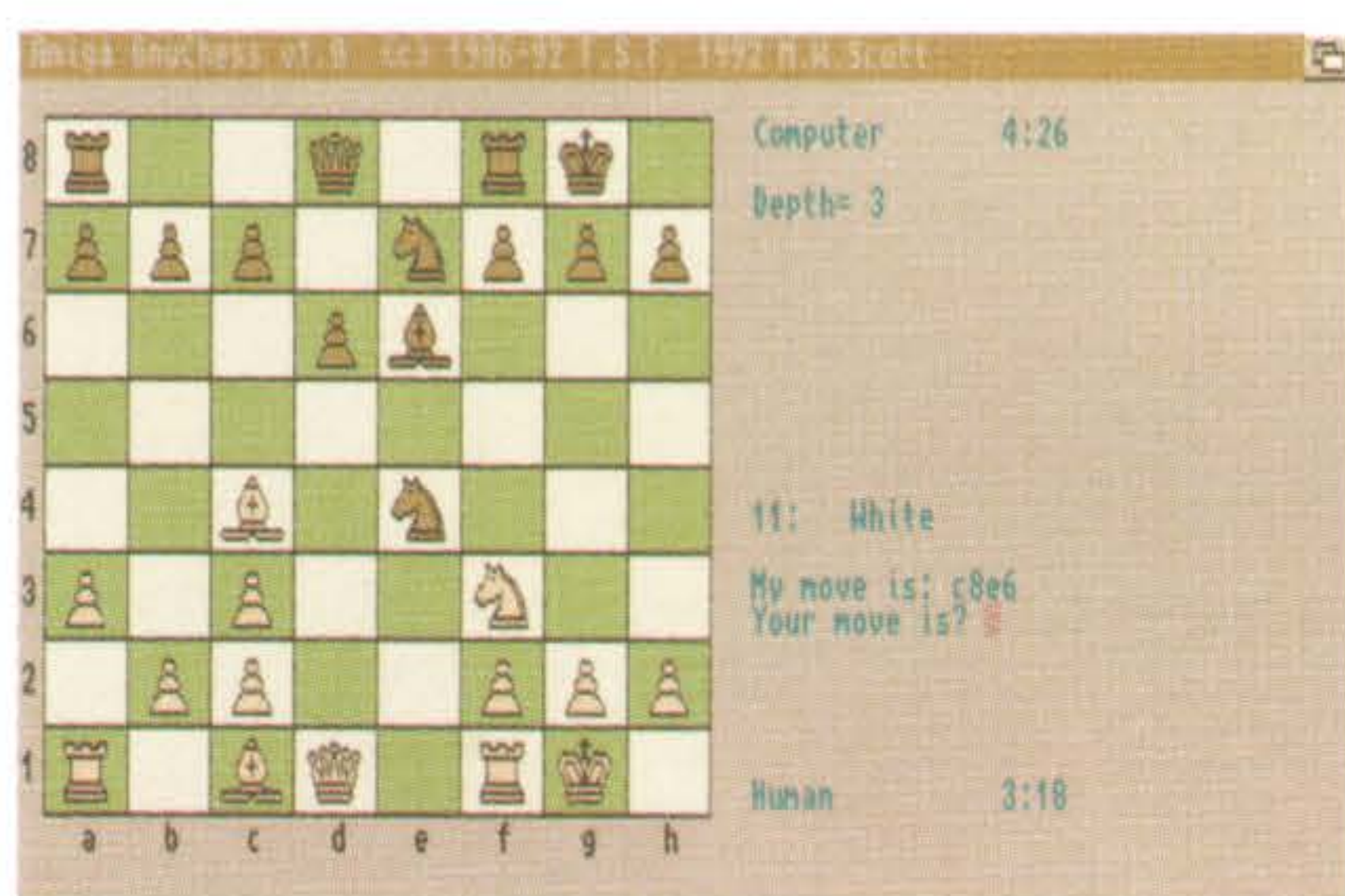
☆

Eccovi i primi 34 codici per avanzare di livello nel gioco "Troddlers", il clone di "Lemmings" recenstito sul fascicolo 42 di AmigaByte.

BUILDIT
NOSWEAT
PYRAMID
CLEAROUT
SPHINX
QUARTET
CENTERIN
REDGEMS
CROSSED
SKIPAROUND
PACKEDUP
PILLARS
BZZZZZ
FIVEROWS
TIGHTIME
EASYTONE
TWOTRIBES
DONTMIX
HELPEMOUT
MEANONES
NOPROBLEMS
TREASURES
STOREROOM
UPANDDOWN
TECHNO
ONEONEONE
THETOWER
GOFORHEART
NEWTHING
BOULERO
CRUELWORLD
CRUELCUBES
SLIPNSLIDE
KEYX

SUL DISCHETTO...

AMIGA CHESS. "Potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci", potrebbero dire i programmatori di Amiga Chess parafrasando una nota pubblicità, "ma abbiamo preferito impegnarci per fare di questo programma un avversario degno di voi". Di tutte le versioni Amiga (PD e non) di questo classico passatempo, questa è sicuramente una delle migliori.

ORGANIZED! Per ricordare gli appuntamenti, memorizzare gli indirizzi e pianificare la vostra giornata, "Organized!" è quel che fa per voi.

Un'agenda, una rubrica ed un calendario riuniti in un solo, simpatico programma.

TEXTRA. Fa sempre comodo poter contare su di un ottimo editor per la stesura di documenti, sorgenti e listati di ogni genere. "Textra" è tutto questo, ed anche di più: il supporto ARexx e le avanzate funzioni di trattamento testi lo faranno apprezzare sia ai programmatori che agli utenti meno esperti.

DEGRADER. A grande richiesta, ritorna in versione aggiornata un programma davvero utile, reso attualissimo dall'avvento dei nuovi modelli di Amiga. "Degrader" può risolvere moltissimi problemi di incompatibilità, convincendo i vecchi programmi più recalcitranti a funzionare correttamente sul vostro nuovo computer.

POWERLOGO. Se desiderate una buona implementazione del linguaggio Logo, noto soprattutto per le sue numerose applicazioni in ambito didattico, non dovete cercare più: "PowerLogo" rappresenta il compromesso ideale tra la semplicità del Logo e la potenza grafica di Amiga.

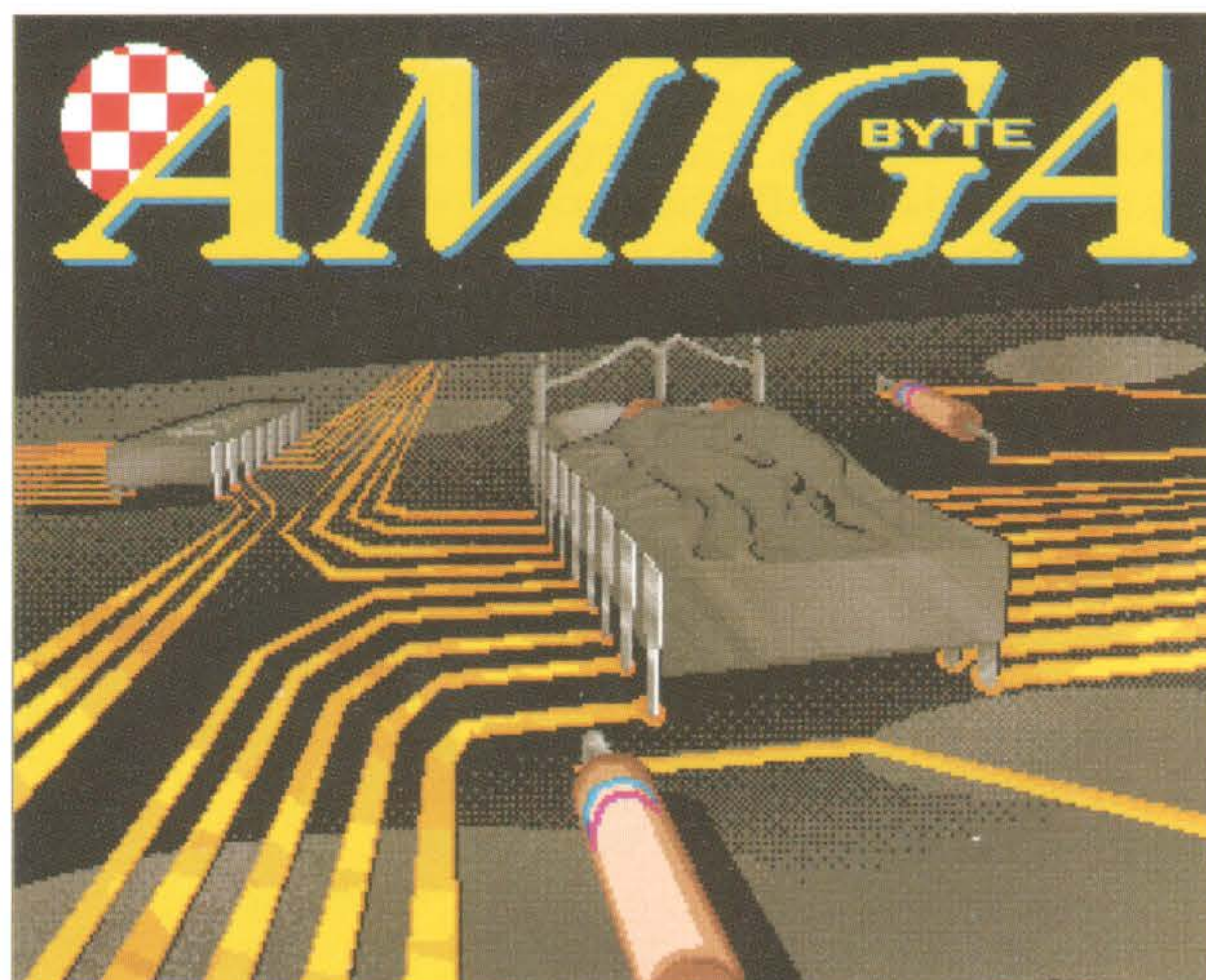
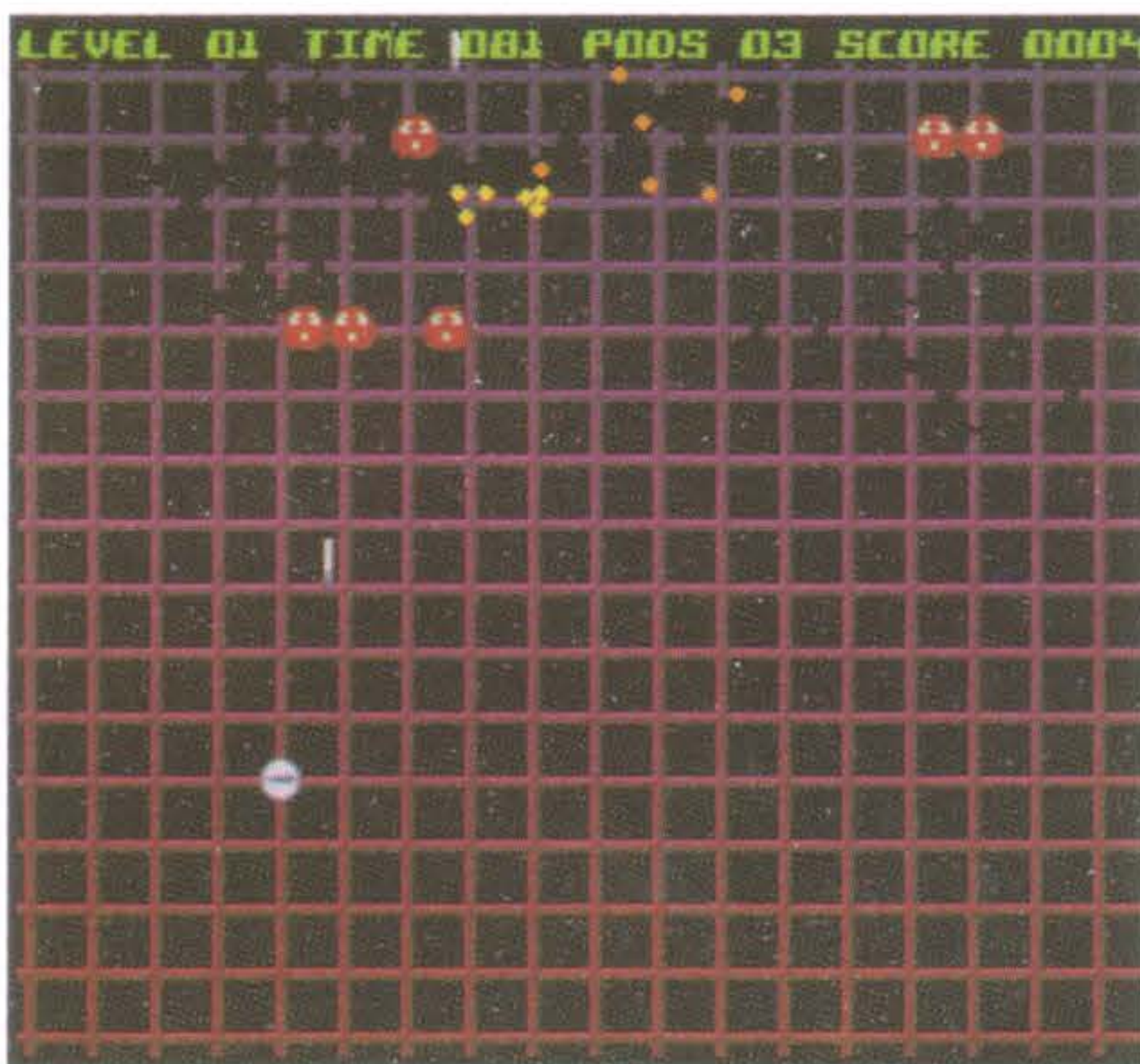
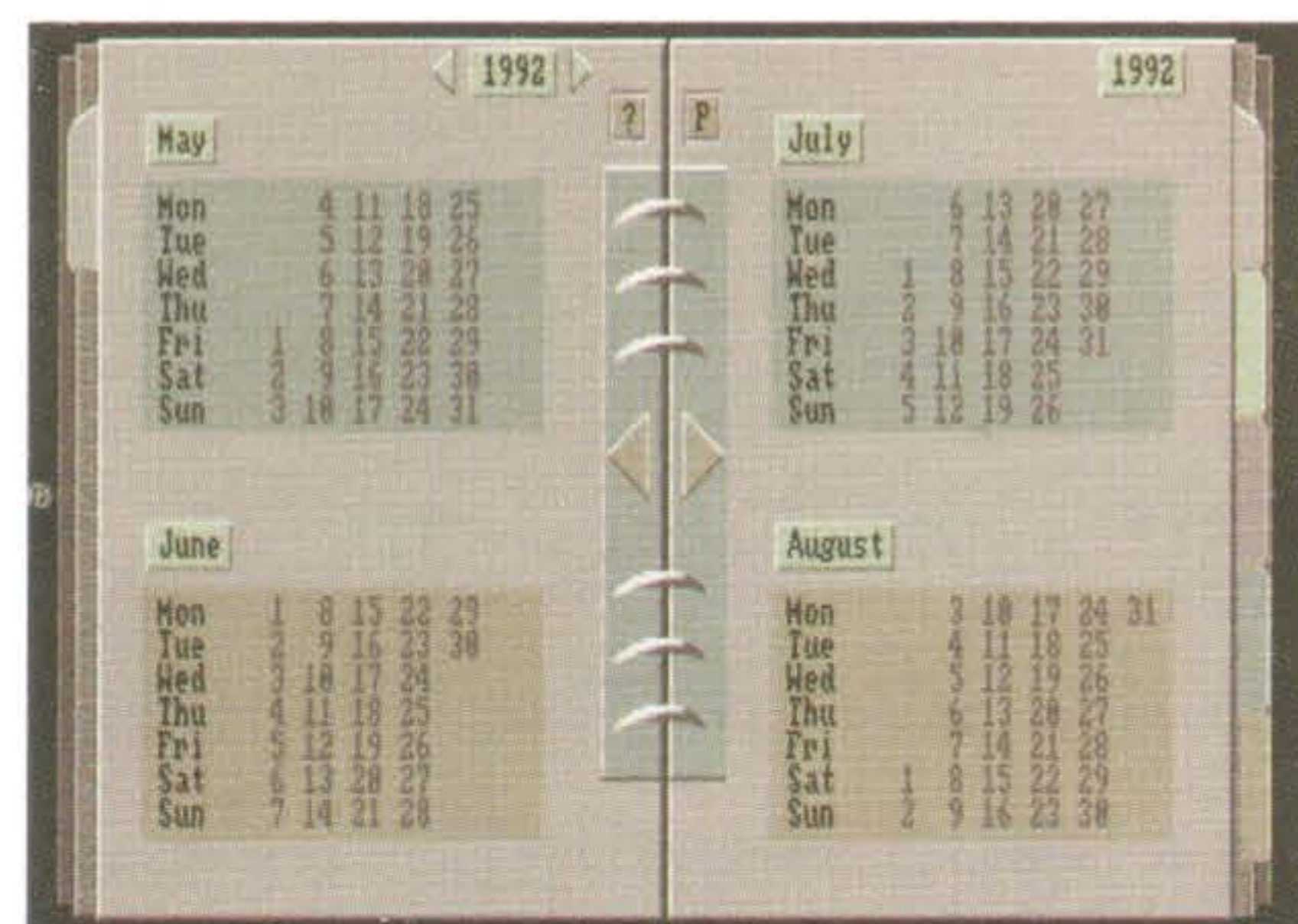



Immagine di Marco Pusinanti

POD. Un gioco spaziale frenetico ed entusiasmante, nel quale dovete fare piazza pulita di orde di alieni. Uno shoot'em up di qualità commerciale, ispirato a "Centipede" e "Space Invaders" e scritto dall'autore di "Lotus Turbo Challenge": cosa potete desiderare di più da un videogame ?

ATTENZIONE: MESSAGGIO IMPORTANTE PER TUTTI I LETTORI DI AMIGABYTE

Alcuni lettori, in possesso di Amiga di produzione meno recente dotati di Kickstart 1.3, ci hanno scritto per lamentarsi del fatto che i dischetti allegati agli ultimi fascicoli di AmigaByte contenessero alcuni programmi in grado di funzionare esclusivamente su computer dotati di Kickstart 2.0. Ci sembra quindi doveroso chiarire la nostra posizione in merito alla polemica sulla compatibilità tra vecchio e nuovo sistema operativo, che da tempo divide molti utenti.

Il panorama del software Amiga sta cambiando molto rapidamente, specialmente dopo l'arrivo dei nuovi modelli (600, 1200 e 4000). La quasi totalità dei programmatori, in particolare quelli che operano nell'ambito del pubblico dominio e dello shareware, ha da tempo effettuato l'upgrade delle proprie macchine, in modo da poter sfruttare l'indiscutibile maggior potenza del nuovo Kickstart.

La stessa casa madre ha più volte manifestato la propria intenzione di non supportare più il Kickstart 1.3, considerato obsoleto. Il risultato di questa situazione è che moltissimi programmi applicativi di recente produzione richiedono obbligatoriamente la presenza della versione 2.0 (o superiore) del sistema operativo per funzionare: una tendenza che non potrà che aumentare, con il passare del tempo e con l'introduzione di modelli di Amiga dalle caratteristiche sempre più avanzate, che il Kickstart 1.3 non può più supportare.

L'eccezione è rappresentata dai videogiochi: le software house specializzate mirano, per ragioni economiche, a fare in modo che i propri prodotti possano funzionare sul maggior numero possibile di Amiga, anche a scapito della qualità del risultato. Ma le utility, specialmente quelle PD, sono ormai scritte prevalentemente in funzione degli utenti evoluti dotati del nuovo Kickstart.

AmigaByte non può che prendere atto della situazione, ed adeguarsi ai tempi. Continueremo certamente a supportare i possessori di Amiga 500 o 2000 dotati del vecchio Kickstart, cercando di selezionare programmi in grado di funzionare sulla più ampia gamma possibile di modelli: ma sarebbe anacronistico e limitante, specialmente per tutti coloro che al contrario posseggono computer dotati di Kickstart 2.0, ricercare a tutti i costi una compatibilità totale sempre più difficile da assicurare, a scapito della qualità del prodotto finale.

Ai possessori di Amiga con 1.3 consigliamo comunque di pensare seriamente ad effettuare l'upgrade del proprio computer: tranne che nel caso di modelli vecchissimi (ad esempio Amiga 1000), si tratta di un'operazione piuttosto semplice ed indolore resa possibile dall'apposito kit di upgrade distribuito da Commodore tramite i propri centri di assistenza. I benefici, in termini di prestazioni, che ne derivano sono certamente superiori ai possibili svantaggi, rappresentati dall'occasionale incompatibilità di alcuni titoli preesistenti.

IL 1200 INCOMPATIBILE ?

Dopo aver sostituito il mio glorioso Amiga 500 con un Amiga 1200, mi trovo nella condizione di dover rinunciare a gran parte dei programmi della mia collezione. Francamente mi aspettavo qualcosa di più dalle tanto decantate prestazioni del 1200: invece metà del miei programmi funziona esattamente come prima, mentre l'altra metà non funziona affatto. Esiste una schedina che mi permetta di installare il Kickstart 1.3 ?

Luciano Pais - Sava (TA)

Quando un nuovo modello dalle caratteristiche più avanzate dei precedenti viene introdotto sul mercato, è purtroppo inevitabile un periodo di transizione durante il quale parte del software preesistente ha problemi di funzionamento, mentre allo stesso tempo scarseggiano pacchetti in grado di sfruttare adeguatamente le capacità del computer. Il 1200 non fa eccezione a questa regola: i nuovi chip AGA non sono ancora pienamente supportati da molti programmi in circolazione, mentre il vecchio software (in particolar modo i giochi) può dare qualche problema di compatibilità.

Nel giro di pochi mesi, la situazione dovrebbe normalizzarsi: già cominciano ad apparire le versioni AGA dei principali pacchetti, la più importante delle quali è la release 4.5 del programma grafico Amiga per antonomasia: "Deluxe Paint", che ora lavora supportando perfettamente i 256 colori disponibili. Analogamente, le software house produttrici di giochi stanno affrettandosi a immettere sul mercato versioni rivedute e corrette dei loro prodotti di maggior successo, in grado di funzionare sul 1200 o, in alcuni casi (come ad esempio "Zool" della Gremlin) di sfruttarne addirittura le caratteristiche più avanzate.

Non ci risultano in circolazione schedine per installare vecchie versioni di Kickstart nel 1200 e, anche qualora venissero prodotte, le sconsigliamo: il nuovo sistema operativo 3.0 è stato pensato in funzione del processore a 32 bit e del chipset AGA, mentre la versione 1.3 non li supporta direttamente e rischia di complicare, invece che risolvere, i problemi di funzionamento.

Il nostro consiglio è di avere pazienza: la perdita dei vecchi programmi sarà presto compensata dalle superiori prestazioni di quelli nuovi.

Lettere

CDTV E PHOTO CD

Sono uno sfigato possessore di un CDTV Commodore corredato da tastiera, mouse e disk drive. Mi definisco "sfigato" in quanto il supporto per questo prodotto è praticamente inesistente, sia da parte delle software house che da parte di Commodore stessa. Molti programmi, specialmente i giochi, non funzionano correttamente sul mio CDTV; inoltre non risulta possibile installare né il Kickstart 2.0 né i nuovi chip grafici.

All'epoca della sua presentazione era stato annunciato che il CDTV sarebbe stato in grado di leggere anche i CD fotografici Kodak non appena questi ultimi fossero stati immessi sul mercato, ma pare che ora questa possibilità sia stata smentita. Come stanno realmente le cose ?

Fabio Celadoni - Cassano Magnago (VA)

DPAINT 4.5 a 256 colori

Purtroppo è vero: la capacità teorica del CDTV di leggere e visualizzare i PhotoCD Kodak non si è mai concretizzata. Non siamo a conoscenza dei motivi per cui Commodore abbia fatto marcia indietro, dopo aver preannunciato che il CDTV avrebbe supportato quel formato: è probabile però che alla base ci sia un mancato accordo commerciale tra Kodak e Commodore, poichè dal punto di vista puramente tecnico il CDTV non dovrebbe avere grossi problemi a gestire il formato PhotoCD, eventualmente con l'ausilio di qualche driver software aggiuntivo. Tra l'altro il più diretto concorrente del CDTV, ovvero il CD-I Philips, è invece dichiarato come compatibile con i PhotoCD.

Per quanto riguarda la possibilità di potenziare l'hardware CDTV, sembra che qualcosa finalmente cominci a muoversi: ne abbiamo parlato in questo stesso numero, nell'articolo dedicato al Future Entertainment Show.

Esiste inoltre in Inghilterra un club dedicato al CDTV, che produce un bollettino con informazioni ed elenchi di nuovi programmi ed accessori. L'adesione è gratuita; basta scrivere a: CDTV Users Association, 113 Fouracres Road, Newall Green, Manchester M23 8ES, United Kingdom.

IL MISTERO DEL COMANDO SCOMPARSO

Il manuale del mio nuovo Amiga 1200 fa riferimento ad un'icona chiamata "Say", che dovrebbe servire a far parlare il computer. Ho guardato ovunque su tutti i dischetti inclusi nella confezione, ma non sono riuscito a trovarla. Sbaglio qualcosa io o sono i miei dischi ad essere difettosi ? Posso farmeli cambiare dal negoziante ?

Ennio Prati - Pisa

Non si tratta di un difetto: il comando "Say" pare effettivamente essere stato rimosso dalle più recenti versioni di WorkBench. Non è chiaro il motivo di questa strana omissione; secondo alcune fonti, si tratterebbe di una semplice questione legale: la licenza d'uso concessa a Commodore per quel programma dai suoi autori sarebbe scaduta e non è stata più rinnovata.

Il vecchissimo programma "SpeechToy", presente sul disco Fish 5 (!), lo può comunque sostituire egregiamente. Nonostante risalga al 1985, funziona senza problemi anche con le nuove revisioni di Kickstart e comprende anche più opzioni di "Say".

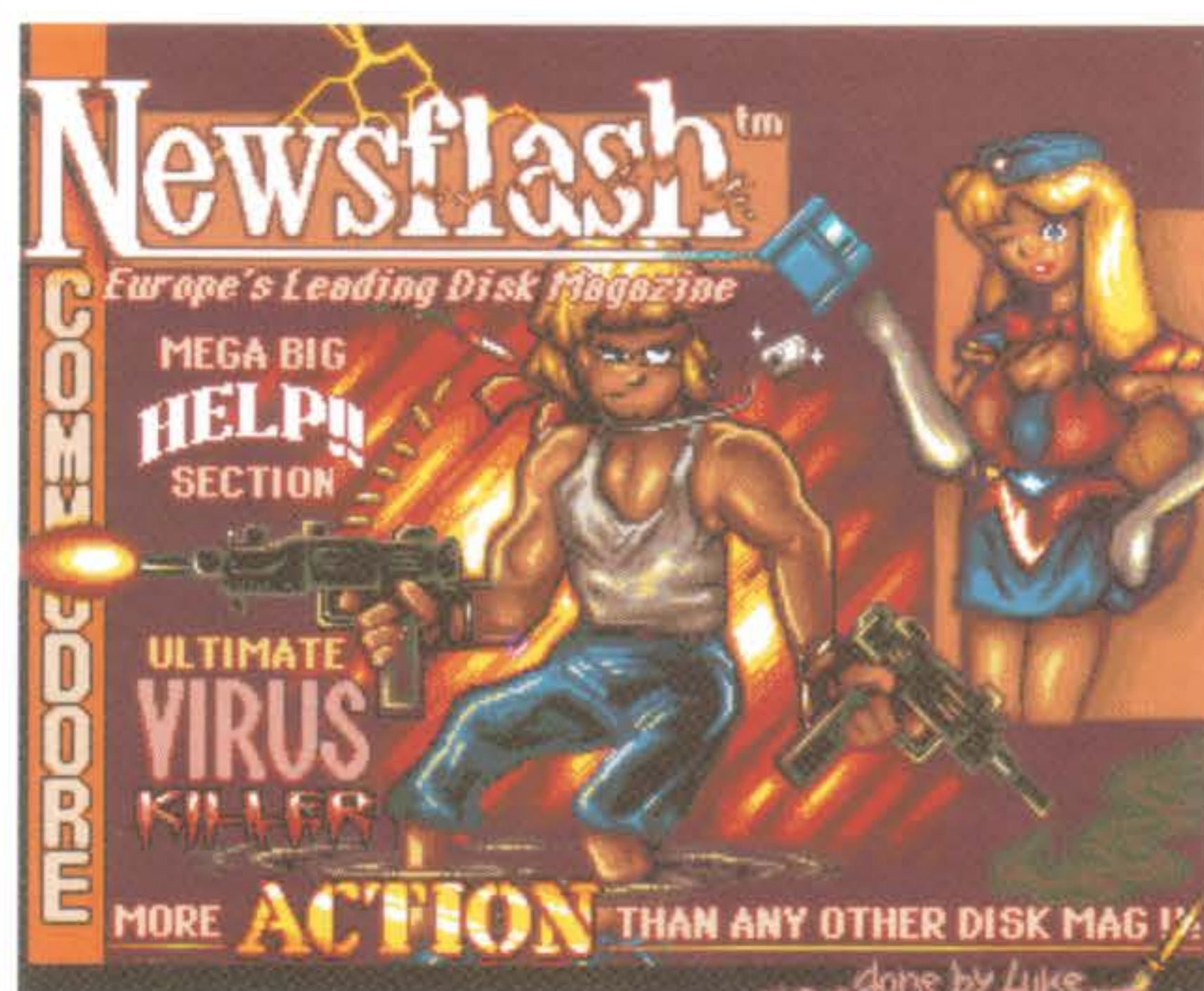
UGA PD

UGA (United Graphic Artists) è un team olandese di programmatori e artisti coordinato da Ron Fonteine (P.O. Box 881, Aw Zeist, Netherlands) dedicato allo sviluppo ed alla diffusione di software Amiga. La UGA Software cura una serie di raccolte di software sia di pubblico dominio che commerciale a basso costo, oltre all'ormai diffusissima rivista su dischetto NewsFlash.

AmigaByte distribuisce in esclusiva per l'Italia il software UGA, tra i quali la raccolta UGA PD contenente interessantissimo materiale inedito e selezioni del miglior free software da tutto il mondo. Utility, giochi, animazioni, demo, slideshow, immagini, brani musicali ed altro ancora, disponibile solo sui dischetti UGA.

Ogni dischetto costa lire **10.000** (comprese le spese di spedizione) e può essere ordinato ad AmigaByte tramite vaglia postale, indicando il codice del disco desiderato (es. UGA MUSIC 4, UGA INTRO 12, UGA GAMES 2 ecc).
L'elenco dettagliato ed aggiornato del contenuto di ogni dischetto, e di tutto il software UGA, è disponibile sui dischi-catalogo di AmigaByte (a sole Lire 10.000).

UGA INTRO: Una selezione delle migliori demo scritte dai più fenomenali hacker di tutto il mondo per colpire l'immaginazione e mostrare quel che si può fare con Amiga. Tutte le intro sono realizzate in Assembler e contengono grafica e musica di eccezionale livello.

UGA MUSIC: Questi dischi contengono brani musicali realizzati con i più diffusi programmi (SoundTracker, NoiseTracker, ProTracker, Musical Enlightenment). Tutte le musiche sono autoeseguibili e non necessitano di utility esterne per essere riprodotte.

UGA UTILITIES: Le più interessanti utility per Amiga, scelte per voi dai programmatori UGA: compattatori, copiatori, text editor, emulatori ZX-Spectrum, generatori di frattali, antivirus, tools grafici e tanto altro ancora.

UGA SPECIALS: Ognuno di questi dischi contiene programmi PD che, per dimensioni o prestazioni, sono davvero fuori dal comune. Raccolte di super font IFF, di suoni campionati, di brani musicali; utility del calibro dell'emulatore Sinclair QL e Fractal Generator; programmi musicali come JamCracker, DeltaMusic, Brian's Soundmonitor, Games Music Creator.

UGA SCREENSHOTS: Una serie di immagini IFF tratte da giochi e programmi commerciali (Psygnosis, Rainbow Arts ecc.)

UGA SONIX: Tutti i brani musicali su questi dischetti sono composti con il programma Aegis Sonix, con il quale possono essere caricati e modificati a piacimento. Una preziosa fonte di strumenti campionati. Contiene anche un player per riprodurre le musiche senza bisogno di Sonix.

UGA SLIDESHOWS: Ogni dischetto contiene uno slideshow con immagini IFF inedite in varie risoluzioni e numero di colori, tutte di qualità eccellente, create dagli artisti UGA. Un "must" per gli amanti della grafica su Amiga.

UGA ANIMATIONS: Come sopra, ma dedicato alle migliori animazioni create con Sculpt/Animate 4D e VideoScape. Questi dischetti richiedono almeno 1Mb.

UGA DEMOS: Megademo di grandi dimensioni che vi lasceranno a bocca aperta per il loro contenuto grafico e sonoro.

UGA GAMES: Un'antologia dei più divertenti e bizzarri giochi PD Amiga, da CosmoRoids a FlashBier, passando per Tetris, ZZep, Bally, NightWorks, Youpi, Ladybug, Boing, Xenon III...

NEWSFLASH

Il disk-magazine più diffuso in Europa, distribuito in Italia in esclusiva da AmigaByte.
Ogni numero contiene: utility, giochi, articoli e recensioni di nuovi programmi ed accessori hardware, tips & tricks su giochi ed avventure, demo, brani musicali, immagini IFF, font, listati e sorgenti (C, Assembler, Amos ecc.) e moltissimo altro software per Amiga in esclusiva.

I dischetti **NEWSFLASH** non sono di pubblico dominio, non possono essere liberamente distribuiti e contengono materiale non disponibile altrove, creato appositamente per la rivista. Tutto il contenuto della rivista viene compresso con **POWERPACKER**, ed ogni numero contiene più di 2 megabyte di software di ogni genere.

Ogni numero di **NEWSFLASH** può essere richiesto ad AmigaByte tramite vaglia postale. I primi cinque numeri sono contenuti in **UN** dischetto e costano **10.000** lire l'uno; i numeri dal 6 al 21 sono contenuti in **DUE** dischetti e costano **15.000** lire (per entrambi i dischi); quelli dal 22 in avanti sono contenuti in **TRE** dischi e costano **21.000** lire.

POWERPACKER

Raddoppia la capacita' dei tuoi dischi con **POWERPACKER PROFESSIONAL 4.0A** (lire **35.000**), il più veloce e diffuso "cruncher" in circolazione, usato in Europa e negli Stati Uniti da migliaia di utenti e programmatori.

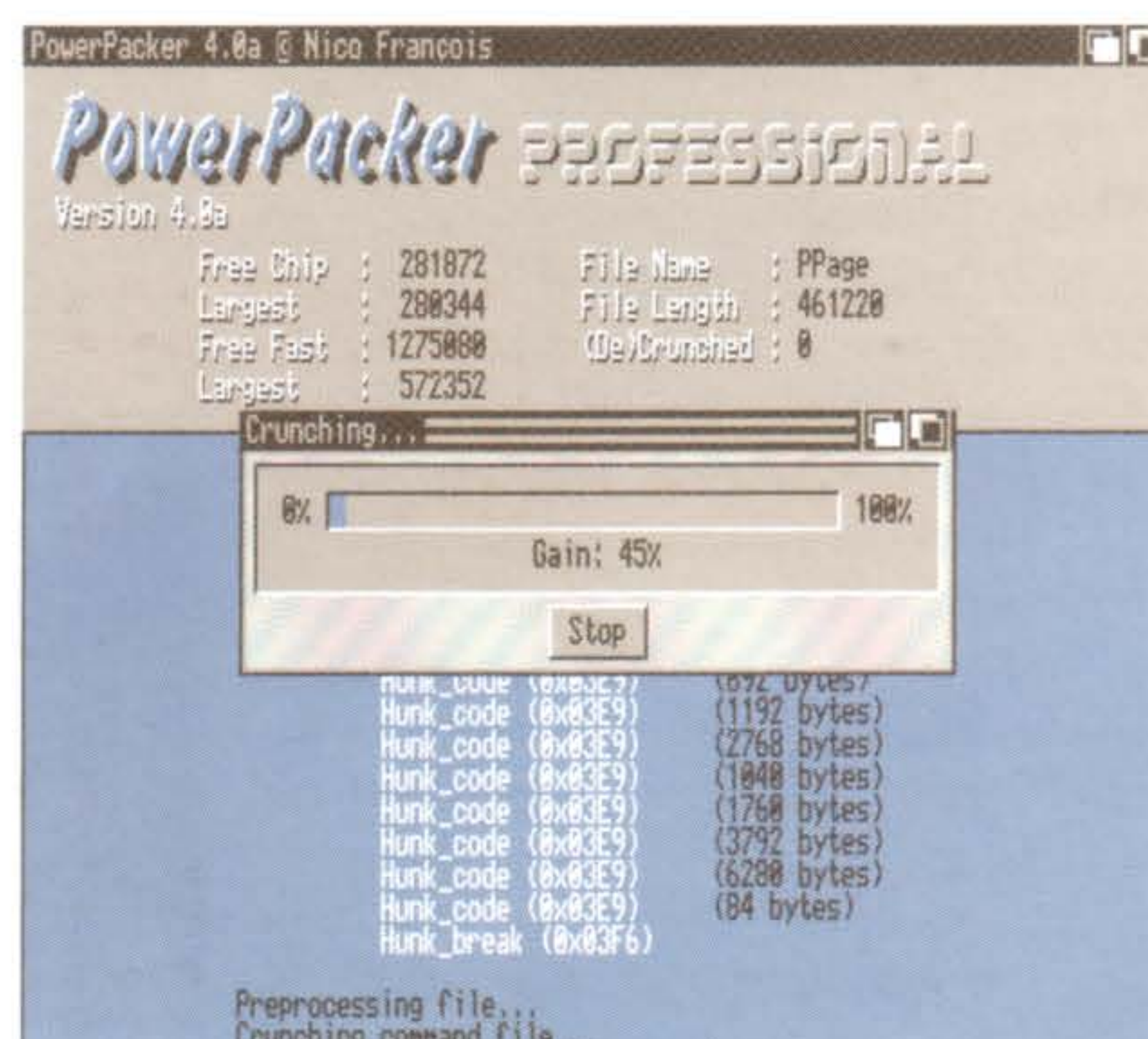
I programmi compressi con PowerPacker si caricano, si auto-scompattano e partono in pochi istanti, in maniera del tutto trasparente all'utente.

PowerPacker sfrutta sofisticati algoritmi di compressione che riducono in media del **40%** le dimensioni dei programmi, e del **70%** quelle dei file Ascii.

I file eseguibili ed i dati compressi possono essere anche protetti con una password ed essere usati senza bisogno di ulteriori trattamenti.
Con PowerPacker sono fornite parecchie utility liberamente distribuibili che permettono di accedere ai file compressi con un semplice click del mouse, per utilizzarli senza doverli prima decomprimere.

PPMORE: Un visualizzatore di testi Ascii compressi, ricco di opzioni che comprendono la ricerca di stringhe e l'invio del testo alla stampante.
PPSHOW: Visualizza e stampa un'immagine Amiga compressa; supporta tutti i formati Amiga (Iff, Ham, Overscan ecc.) ed il color cycling.
PPANIM: Mostra un'animazione in formato standard Iff-Anim compressa.
PPTYPE: Formatta e stampa un testo compresso, inviandolo alla stampante in base ai parametri definiti dall'utente (margini, salti pagina ecc.).
CRUNCH e **DECRUNCH**: Due tools utilizzabili in uno script AmigaDos per comprimere e decomprimere file di dati in maniera rapida e senza intervento da parte dell'utente.
POWERPACKER LIBRARY: Per scrivere o modificare i propri programmi in modo da far caricar loro dati in formato compresso, è inclusa una libreria documentata in tutte le sue funzioni, utilizzabile con qualsiasi linguaggio.

Le novita' della versione 4.0

- Comprime ancora meglio i file eseguibili (fino al 10% in piu' rispetto alla versione 3.0b)
- E' compatibile con il **KickStart 1.3** e con il nuovo **2.0**, del quale supporta pienamente tutti i nuovi modi grafici.
- Ha un'interfaccia utente completamente ridisegnata, che sfrutta i requester ed i gadget della nuova **REQTOOLS.LIBRARY** (fornita con il programma con sorgenti e documentazione)
- Comprende versioni aggiornate delle utility per la gestione di file crunchati (PPSHOW, PPMORE, etc.), ed il nuovo programma **PPLOADSEG** per il caricamento di librerie e device compressi.
- E' dotato di interfaccia **ARexx** e di una nuova versione della POWERPACKER.LIBRARY.
- Puo' decompattare i file creati con **Turbo Imploder 4.0**.

THE MUSICAL ENLIGHTENMENT

The Musical Enlightenment 2.01 (lire **39.000**) è un pacchetto software musicale completo per comporre brani stereo a quattro voci con l'aiuto di strumenti digitalizzati.

Potete creare effetti sonori personalizzati o modificare brani campionati con un digitalizzatore.

L'interfaccia utente user-friendly gestita con il mouse consente di variare la forma d'onda di uno strumento, agendo sui parametri **ADSR** (attack/decay/sustain/release).

Il pacchetto comprende manuale, samples e musiche dimostrative, un player per eseguire i brani indipendentemente dal programma principale, una serie di routine C ed Assembler per integrare le musiche nei propri programmi.

Per ricevere i dischetti UGA basta inviare vaglia postale ordinario dell'importo sopra indicato per i programmi desiderati a:
AmigaByte, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specificate il codice del disco (es. POWERPACKER 4.0, NEWSFLASH 17, UGA MUSIC 12) ed i vostri dati chiari e completi.
Se desiderate che i dischetti siano spediti via **espresso**, aggiungete **lire 3.000** all'importo complessivo del vaglia.

Software Express

di Marco Brovelli

ALIEN 3

Tutti se lo aspettavano: poco dopo l'uscita nelle sale cinematografiche del terzo ed ultimo capitolo della fortunata serie di "Alien", ecco il videogame che vi si ispira, prodotto per l'occasione dalla Acclaim. Il gioco riprende lo schema dei classici platform-game con elementi tratti dagli spara-e-fuggi di stampo militaresco; abbondanza di armi dunque, di diverso genere, grande varietà di mosse possibili e, naturalmente, gli immancabili nemici. La vicenda è ambientata sul pianeta Fiorina in una prigione spaziale infestata dagli immancabili temibilissimi alieni, che hanno catturato alla loro classica maniera, fissandoli ai muri, i commilitoni del soldato Ripley, impersonato dall'attrice Sigourney Weaver. Ripley, in versione "skinhead", dovrà farsi strada attraverso pericolosi corridoi, salendo scale ed evitando agguati alla ricerca dei prigionieri, in un tempo massimo di cinque minuti per livello. Lo scopo del gioco si esaurisce in questo, ma la velocità degli alieni inseguitori rende la cosa tutt'altro che facile ed è consigliabile, per le prime partite, scegliere un livello di difficoltà "easy". Un suggerimento prezioso: ogni volta che si prendono le scale per passare ad un piano superiore o inferiore della prigione conviene, prima di infilarsi in un corridoio, sventagliare una prima raffica di mitragliatore, tanto per evitare di essere fatti fuori subito dalla prima orda di alieni. Ripley dispone di altre armi, bazooka e lanciafiamme per esempio, ma le converrà puntare più sulla velocità delle gambe che sulla potenza di fuoco: il livello di energia vitale, indicato da una barra posta nella parte superiore dello schermo, cade vertiginosamente dopo ogni corpo a corpo con qualunque bavoso alieno. Agli amanti del genere ed ai fan del film "Alien 3" regalerà soddisfazioni ed ore di coinvolgente intrattenimento, grazie anche ad una grafica chiara, senza nessun orpello, che permette di concentrarsi completamente sul gioco. A tutti gli altri, quelli che non amano la violenza o che non amano la Weaver, sconsigliamo vivamente la visione.

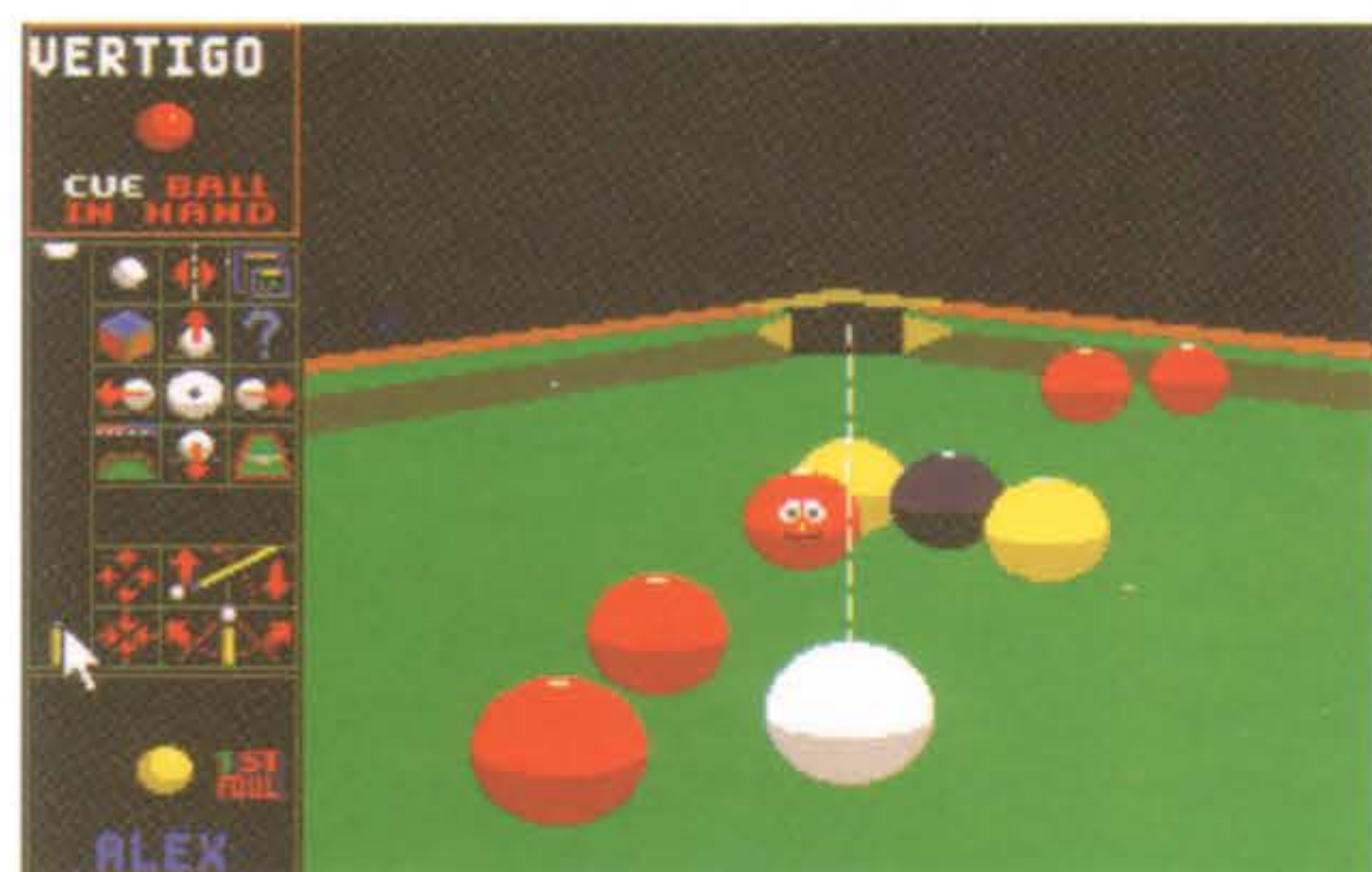
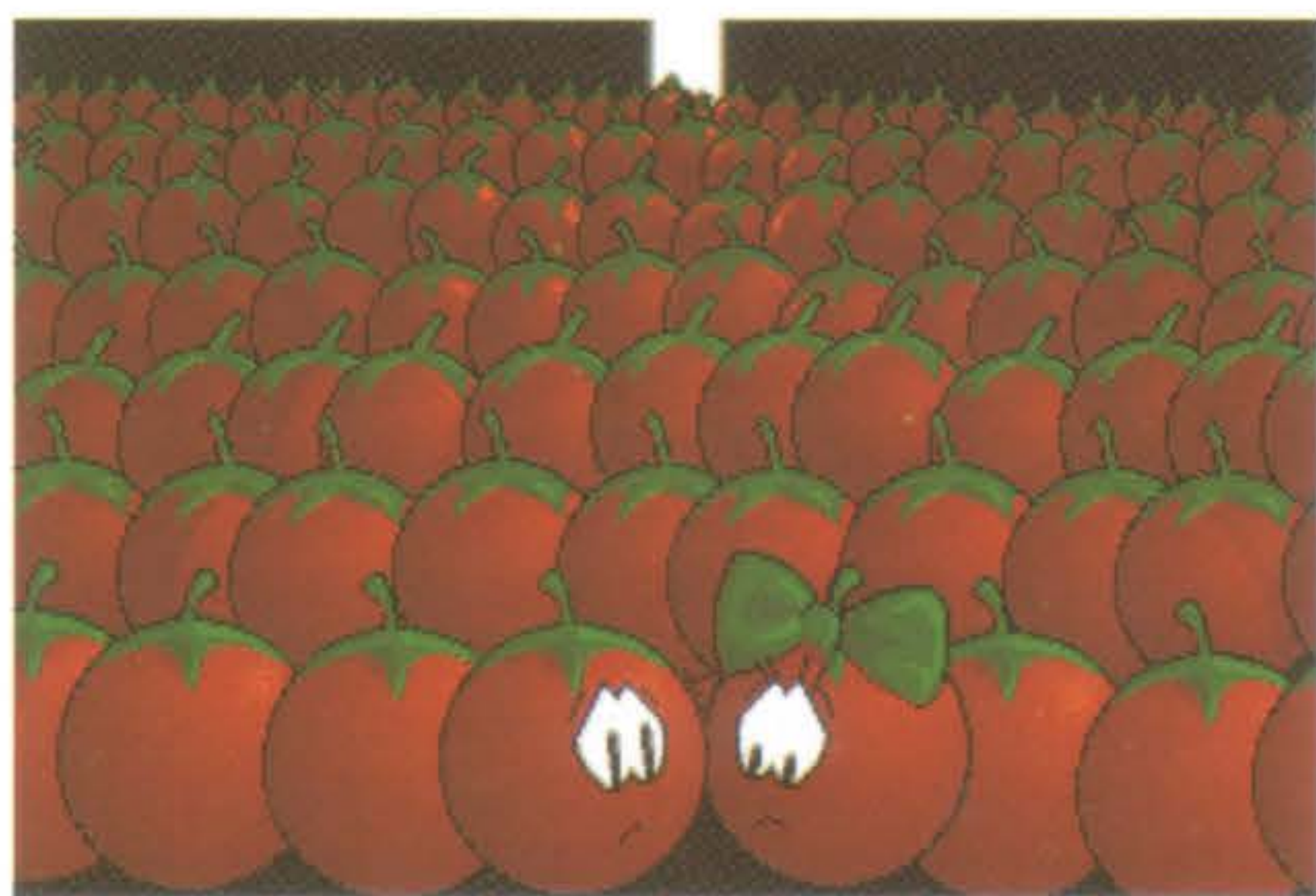
MOTORHEAD

In "MotorHead", eccovi nei panni di Lemmy, musicista dell'omonimo e popolarissimo gruppo di heavy metal trasformatosi, per l'occasione, in protagonista di un videogioco. Lemmy è un classico metallaro, con tanto di chiodo, stivali neri e capigliatura unta.
Essendo un tipo molto irascibile, Lemmy non ci pensa due volte a spaccare la faccia a "suon" di chitarra elettrica a tutti coloro che gli intralciano il cammino (e non sono pochi). L'ambientazione è quella classica dei giochi modello "pesta duro e fuggi"; vale a dire quartieri degradati e locali malfamati, maleodoranti, zeppi della peggior feccia che si possa trovare in giro. Il gioco in sè non ha nulla di originale quanto a trama e personaggio centrale, il classico superbullo solo contro tutti, ma sotto sotto si finisce con l'incappare in alcune divertenti trovate che lo differenziano da altri programmi appartenenti alla stessa schiatta.
Lungo il percorso di gioco il nostro scalcagnato eroe potrà, per esempio, raccogliere armi un po' insolite da usare contro i nemici: bevendo una lattina di birra lasciata dall'avversario e ruttandogli brutalmente in faccia, egli annienterà il nemico con un colpo secco (l'avversario infatti si scioglierà disgustato davanti ai vostri occhi); oppure, con un apposito bonus potrete chiamare in aiuto del vostro metallaro una pupa da sballo che farà letteralmente rincretinire il suo persecutore, approfittando dell'occasione per fracassargli il cranio.
Tra un livello e l'altro ci sono, per rompere un po' la monotonia e calmare i nervi, sequenze arcade (nelle quali potrete sbizzarrirvi a raccogliere una marea di bonus) come quella ambientata nella birreria, dove volano boccali da tutte le parti, oppure quella che vede protagonista una moto guidata da un poco rassicurante figuro. Peccato che, a forza di pestare e schivare i colpi di cattivi sempre più cattivi, il gioco diventi un po' estenuante, tanto da sembrare che non debba finire mai. Anche perchè l'energia a disposizione del nostro metallaro è davvero notevole, e ce ne vorrà prima che qualcuno riesca a metterlo definitivamente fuori combattimento.

POOL

I giochi classici come il biliardo sono fra quelli più impegnativi da simulare su computer visto che molti utenti, specialmente in Italia, sono abituati a giocarli su tavoli reali, magari al bar. Se la stessa soddisfazione che si ricava "steccando" le palle di un biliardo reale la si prova davanti al proprio Amiga, allora vuol dire che la simulazione è riuscita in pieno, come nel caso di "Pool", programmato da Archer Maclean e distribuito dalla Virgin Games.
Il gioco prevede due varianti molto divertenti del pool: la prima prevede quindici palle, sette rosse per un giocatore e sette gialle per l'altro, più un'ottava nera da mandare per ultima in buca. La seconda sfida si gioca con nove palle numerate da mandare in buca seguendone l'ordine: vince il primo dei due giocatori che imbuca la palla numero nove. Si può scegliere di giocare contro il computer o, cosa sicuramente più divertente, contro un avversario in carne ed ossa, ed è possibile gestire anche tornei con più giocatori. La simulazione del biliardo vero e proprio è davvero perfetta: le

Software Express

accelerazioni, i movimenti ed i rimbalzi delle palle sono assolutamente realistici. La velocissima grafica a tre dimensioni consente di spostarsi attorno al tavolo in un batter d'occhio, scegliendo il punto di vista ideale per tirare il colpo. Tutte le operazioni di posizionamento e la scelta delle varie opzioni avvengono tramite mouse, puntando sulle chiare icone del menu di gioco situate nella parte superiore dello schermo o, se risultasse più comodo, sul margine sinistro dello stesso. Le opzioni prevedono la scelta del top spin, con l'inclinazione della stecca ed il punto d'impatto sulla palla bianca, la modulazione della forza del colpo nel raggio di quattro valori principali, lo zoom sul tavolo, ed il posizionamento a piacere delle palle. L'immediatezza con cui la grafica risponde agli spostamenti ed alle selezioni da mouse rende al giocatore la naturalezza con la quale egli è abituato a muoversi attorno ai biliardi reali.
Chi possiede un Amiga dotato di processore veloce (ad esempio un 3000) resterà stupefatto di fronte alla fluidità dell'animazione, anche mentre il computer deve calcolare i rimbalzi di quindici palle contemporaneamente.
"Pool" è la miglior versione del biliardo mai apparsa su qualsiasi computer, ed uno tra i migliori giochi esistenti per Amiga in assoluto.

BILL'S TOMATO GAME

Protagonisti di questo curioso gioco della Psygnosis sono due piccoli pomodorini rossi innamorati che, non avendo nessuna intenzione di finire come condimento su qualche piatto, decidono di scappare insieme dal camion che li porterebbe verso morte sicura. Le cose sembrano andare per il meglio fino a quando il cattivo di turno non ci mette lo zampino, decidendo di rovinare il meraviglioso idillio portandovi via la tondeggiante fidanzata. Indovinate un po' a chi toccherà ora armarsi di tanto coraggio e santa pazienza per affrontare e superare i vari ostacoli che vi separano dalla vostra bella? Una volta infatti immedesimati nel baldo pomodoro, dovrete cercare di superare i ben sessanta livelli colmi delle più simpatiche diavolerie che cercano di intralciare il già difficile cammino: per raggiungere l'obiettivo bisogna arrampicarsi su di una pianta divisa in sezioni di 10 schemi ciascuno, ovviamente uno più difficile e intricato dell'altro. "Bill's Tomato Game" è il classico gioco di intelligenza in un contesto divertente e spiritoso, in cui bisogna veramente usare il cervello per non perdere la pazienza e rischiare di diventare pazzi; per muovere il nostro eroe e cercare di non farlo spiaccicare contro i vari oggetti, si devono posizionare con matematica precisione ventilatori, materassi e catapulte in modo da direzionare mister pomodoro nella giusta traiettoria verso la sospirata meta. La cosa non è però così semplice come può sembrare all'inizio e, dopo i primi facili livelli, la situazione si complica non poco, con un numero sempre maggiore di trabocchetti e di strani oggetti vaganti da evitare.
Fortunatamente ogni schema ha un proprio codice che viene rivelato una volta giunti alla fine, in modo da poter riprendere dall'ultimo livello completato senza dover ripetere tutto dall'inizio; durante le faticose prove di intelligenza sarete accompagnati da divertenti musiche che variano a seconda dell'ambientazione e che fanno da cornice ad altrettanti effetti sonori. Se credete quindi di avere una buona dose di pazienza sempre a disposizione e se vi piacciono le sfide che richiedono tempo ed abilità, allora questo è un gioco che fa al caso vostro.

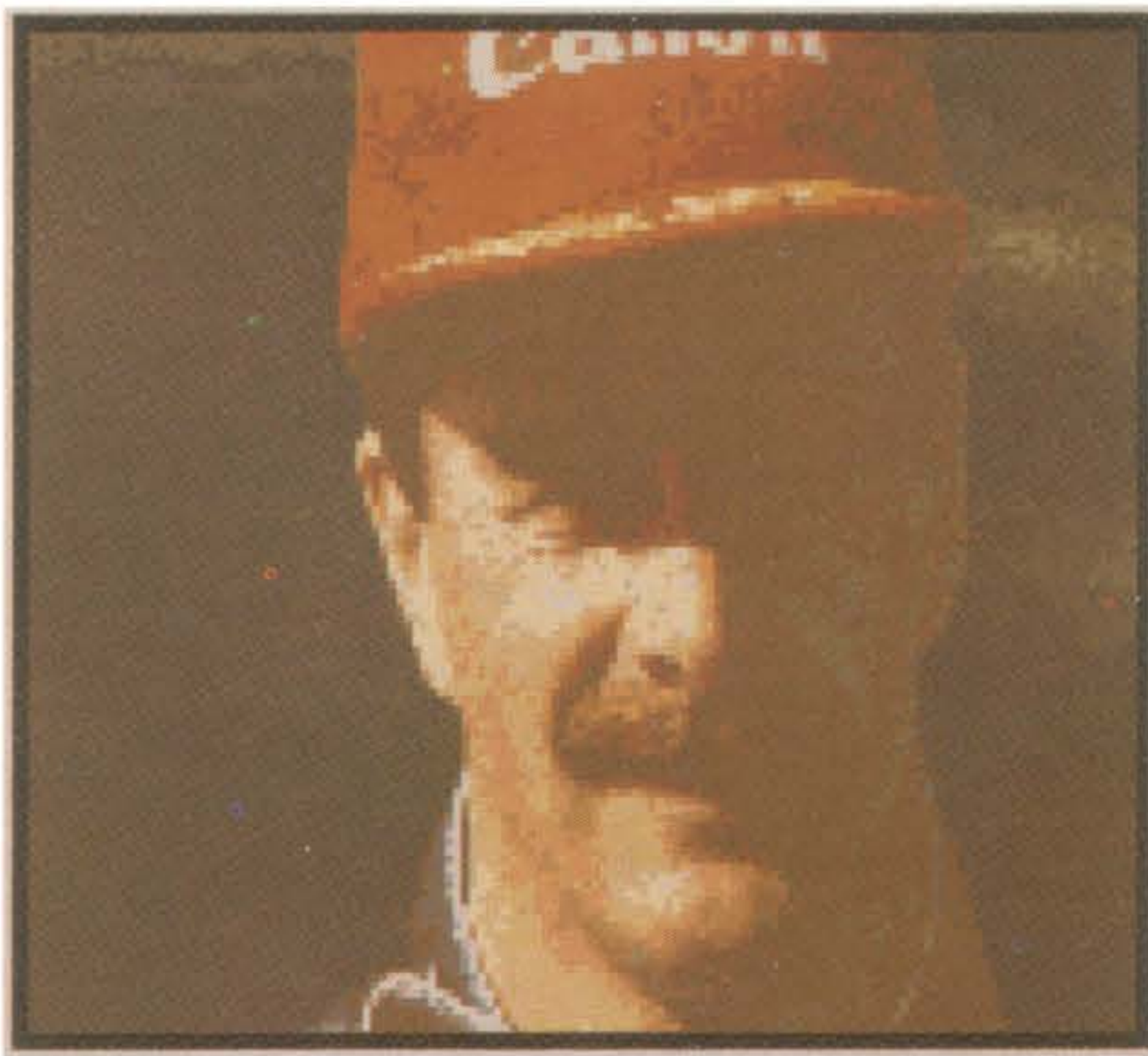
WALKER

La Psygnosis ribalta con "Walker" la concezione di tutti i game spaziali finora prodotti: noi, i protagonisti, abbiamo sempre guidato piccole astronavi contro intere orde stellari, abbiamo affrontato enormi mostri alla fine di ogni livello, siamo sempre stati dei piccoli Davide contro grossi e cattivi Golia. Ora, per la prima volta, assumiamo le dimensioni dei nemici di sempre e ci scateniamo contro falangi di piccolissimi guerrieri, prendiamo a cannonnate elicotteri e sterminiamo motociclisti.
In "Walker" abbiamo a disposizione un enorme robot bipede, che sembra un incrocio tra quelli de "L'impero colpisce ancora" ed il cattivo androide ED-209 di "RoboCop", completo di torretta mobile armata di mitragliatori. Mentre attraversiamo lugubri scenari, nugoli di microscopici omini (molto simili ai Lemmings dell'omonimo gioco) ci assalgono tirandoci addosso gragnuole di bombe a mano.
A questo punto basterà spostarsi in avanti o indietro con i tasti freccia sulla tastiera, o agire nello stesso modo con la leva del joystick, direzionare i mitragliatori sulla torretta puntando nel mirino che abbiamo di fronte a noi, e far fuoco sulla folla di mostriciattoli. Alla nostra devastazione il nemico risponderà con una pioggia di fuoco dal cielo, e ci scaglierà contro uno stormo di elicotteri; invano, visto che la velocità di spostamento della torretta ci consente di sgominarli tutti fin dalla prima partita.
L'atmosfera del gioco rievoca qualcosa di "Akira": proseguendo, ecco arrivarci contro, ad alta velocità, un gruppo di motociclisti bombaroli, i primi avversari un po' tosti, difficili da colpire. E' da questo punto in poi che il gioco prende una piega a noi sfavorevole: le orde di kamikaze che non ci avevano infastidito più di tanto fino a poco prima riescono a coprirci di bombe e alcuni di loro raggiungono il nostro Walker e ci assalgono armati di micidiali ordigni. Il nostro Golia implode e si affloscia fiammeggiante a terra, togliendoci ogni residua illusione sulla facilità di uscirne vittoriosi.
Con "Walker" la Psygnosis punta più sulla filosofia del gioco che sulla grafica, carina ma senza particolari degni di rilievo, accattivandosi così le simpatie dei numerosi giocatori ormai decisamente annoiati dai soliti spara-e-fuggi.

LETHAL WEAPON

Quando si parla di programmi prodotti dalla Ocean è raro che ci si trovi a dover far fronte a qualche spiacevole sorpresa, la famosa software house inglese essendo una valida realtà presente da anni sul mercato, con una solidissima esperienza sulle spalle. Se è però scontato che un platform game di tal provenienza debba essere forzosamente di buon livello, è difficile non coltivare il timore, affrontando l'ennesimo, di avere a che fare con il solito programma ripetitivo, bello sì ma altrettanto noioso. Ebbene, una

guardata approfondita a "Lethal Weapon" spazza via qualunque perplessità, ed a nessuno passerà per la testa il dubbio di aver gettato al vento tempo e denaro.
Il personaggio principale di questo gioco è Martin Riggs, un impavido poliziotto cui è stato affidato il compito di affrontare e di annientare, armato solo della sua pistola e di tanto coraggio, orde di terroristi e di killer spietati che infestano i diversi quartieri della città. All'inizio dell'avventura vi troverete negli uffici del quartier generale, dove è possibile raccogliere informazioni sulle varie missioni, consultare il computer, ed eventualmente cambiare personaggio.
Quando avrete deciso chi essere e saputo cosa fare, vi troverete catapultati nel vivo della situazione, e non tarderete ad accorgervi che l'atmosfera non è delle più tenere ed accoglienti. Proiettili vaganti, trabocchetti disseminati ovunque, killer fanatici che non esitano a lanciarvi addosso granate e razzi incendiari, persino squali assassini che aspettano solo che vi buttiate in acqua per pasteggiare di voi costituiscono l'ambientino nel quale vi toccherà muovervi.
Faticosissima quindi sarà l'impresa per il nostro eroe, costretto a saltare su ascensori mentre cerca di sfuggire a nemici che sbucano dal nulla, attento a non sprecare troppi caricatori, ed a cercare a tutti costi nuove più potenti armi per resistere il più a lungo possibile. "Lethal Weapon" ha un'ottima grafica ed un'azione di gioco molto veloce, il tutto accompagnato da buone colonne sonore che rendono più elettrizzante lo scorrere degli eventi. L'unico rimprovero che si può muovere al programma è di essere un po' troppo movimentato e che all'inizio costringa ad una fatica improba per evitare la quantità di nemici e di proiettili che riempie lo schermo.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Questa ennesima simulazione automobilistica di gare di Formula 1 arriva da una software house che finora si era dedicata a macchine meno potenti delle varie Ferrari e McLaren, ma che portano il nome di una ex gloriosissima scuderia: la Lotus.
La Gremlin Graphics, della quale abbiamo provato nello scorso numero della rivista "Lotus III", tradisce ora la casa inglese che tanto ha contribuito al suo successo per passare alla connazionale Williams, motorizzata dalla francese Renault (alla quale la presentazione del gioco dedica una lunga schermata).
Al pilota, a sua volta inglese, vincitore della scorsa edizione del mondiale, è dedicato un gioco dal quale tutti gli utenti Amiga non possono che aspettarsi il meglio. Difficile immaginare che qualcuno possa restarne deluso, visto che molti elementi positivi accomunano questa simulazione a quelle precedenti della Gremlin: ricchezza di opzioni di gioco, varietà di tracciati e di situazioni, comprese quelle metereologiche.
La Williams-Renault è modificabile in base alle esigenze del giocatore-pilota, che potrà optare tra diversi tipi di gomme e di assetti aereodinamici, oltre che tra i due cambi, manuale o automatico.
Chi non vuole cimentarsi subito in una *full race season*, può passare prima per una *driving school*, per poi farsi aiutare da Nigel (*improve with Mansell*) ed arrivare tranquillamente ad un *race single circuit*. Le piste a disposizione sono tutte quelle previste dal mondiale, selezionabili da una bella pagina grafica al centro della quale spicca un globo terrestre rotante, circondato dalle bandiere dei diversi Paesi. Prima di iniziare una gara viene riportata la situazione generale del circuito, con tanto di previsione metereologica annessa, tutto in stile Lotus.
La guidabilità ottima e la classica grafica alla Gremlin rendono il programma più appetibile dei suoi colleghi vettoriali. Forse manca quella realistica difficoltà di guida presente invece in gare più "tecniche" del tipo "Indy 500" o "F1 Grand Prix", però "Nigel Mansell's World Championship" è subito accessibile, per aumentare poi ragionevolmente di difficoltà via via che la gara procede.
Un altro successo? A noi è decisamente piaciuto.